



FACULDADE DE ARQUITETURA
UNIVERSIDADE DE LISBOA

Design Editorial e de Interacção: *I&D de e-book* para crianças dos 6 aos 9 anos de idade

Estágio para obtenção de grau de meste em Design de Comunicação
(Documento Final)

Autora: Ana Carolina Caldeira Figueira
Orientadora Científica: Doutora Leonor Ferrão

Lisboa, Setembro de 2015

À minha mãe

Agradecimentos

À minha querida orientadora, Professora Doutora Leonor Ferrão,
pelo apoio incondicional, prontidão, disponibilidade em todos os momentos e pelas suas valiosíssimas sugestões.

À Escritório Editora, que tornou possível a realização deste estágio.

Às minhas amigas do coração, pela compreensão e paciência.

Aos meus pais, pelo apoio, carinho e amor.

Ao David, pelo carinho, dedicação e paciência.

Resumo

A presente dissertação radica num estágio com vista à obtenção do grau de mestre em Design de Comunicação, realizado entre 2 de Março e 2 de Junho de 2015 na Escritório Editora. Durante o período de estágio foram desenvolvidos diversos projectos, entre os quais o projecto de um *e-book* para crianças entre os 6 e os 9 anos de idade. Tratando-se de uma dissertação na modalidade Estágio usaram-se duas metodologias, uma para o desenvolvimentos dos projectos e outra para a componente de investigação com vista à elaboração do presente documento. Relativamente à primeira, não nos deteremos porque se trata da abordagem processual em projecto de Design. Relativamente à segunda, é de natureza mista, assente em métodos intervencionistas e não intervencionistas de base qualitativa, como a revisão literária e investigação activa. Relativamente aos resultados, os projectos desenvolvidos no âmbito do estágio foram validados pela empresa, que aprovou o trabalho finalizado a apresentar aos seus clientes, e pelos próprios clientes. No que se refere ao projecto de *ebook*, o mais importante deste estágio, de nossa iniciativa (i.e., sem um cliente externo à Editora mas com a sua concordância), procurou tirar partido das valências da Escritório Editora. Os resultados foram avaliados com o contributo de catorze professores do 1º ciclo.

PALAVRAS-CHAVE

Design de Interacção | Design Editorial | Livro Electrónico |
Ilustração para a Infância

Abstract

This dissertation is rooted in an internship with the view to obtain the level for Master in Communication Design, conducted between March 2 and June 2nd, 2015 in Escritório Editora. During the Internship, many projects were conducted, mainly one of an e-book, for children between 6 to 9 years of age. Since this is a dissertation on internship modality it was used two methods, one for the project development and the other for the component of research aimed towards preparing this document. Regarding the first we will not stop because it is the procedural approach towards Project Design. Regarding the second it is of mixed nature, based on interventional methods and on not interventionist qualitative methods such as literature review and active investigation. Relatively to the results, the projects developed under the internship were validated by the company, which approved the work completed to present to their clients, and the clients themselves. Regarding the eBook project, the most important of this internship, of our initiative (ie without an external client to the Publisher but with their agreement), we tried to take advantage of the valences of "Escritório Editora". The results were evaluated with the help of fourteen teachers of the elementary school.

KEYWORDS

Interaction Design | Editorial Design | E-book | Children's Illustration

Glossário

AMBROTIPO

O processo fotográfico em ambrótipos surgiu na década de 1850 - tendo sido fortemente utilizado entre 1850 e 1890. Este método surgiu em alternativa ao daguerreótipo, diferenciando-se do mesmo por ser mais barato, não possuir o efeito espelhado, e não oxidar. Apresentando, no entanto, menos contraste, luminosidade e resolução.

O ambrótipo é uma imagem fotográfica positiva sobre placas de vidro - um negativo sobre uma superfície que nos mostra a uma imagem positiva.

Actualmente, muitos fotógrafos recorrem a este método devido aos seus efeitos únicas e inalcançáveis pelos métodos modernos.

PRESS-RELEASE

Também conhecido como “comunicado de imprensa” ou “release”, é um comunicado que tem como objectivo divulgar um acontecimento. É através deste comunicado que os jornalistas decidem se vão ou não divulgar a notícia.

ECOLINE

Tinta com uma excelente adesão em papéis, também conhecida por “Aquarela líquida”.

APPBOOK

Livros electrónicos, desenvolvidos de acordo com as capacidades e limitações das tecnologias móveis (*tablets* e *smartphones*), capazes de oferecer recursos de interação inalcançáveis. Este tipo de livro electrónico é descarregado através da AppStore e funciona através de uma aplicação própria.

LINK

Hiperligação/ligação que quando activada permite o acesso a informação noutra localização (página web, vídeo, ficheiro, documento, etc.)

QR-CODE

Também conhecido como código QR, o “*Quick Response - code*” é um código de barras, que permite uma grande rapidez de interpretação. Existem diversas aplicações específicas para leitura do *QR-code* disponíveis para *download* e suportadas pela maioria dos telemóveis, *smartphones* e *tablets* do mercado.

Acrónimos e Abreviaturas

DCU | Design Centrado no Utilizador

E-book | Electronic Book

ePub | Electronic PUBlication

I&D | Investigação e Desenvolvimento

LD | Livro Digital

Mobi | Mobipocket

PDF | Portable Document Format

T.L. | Tradução Livre

Índice Geral

Dedicatória	. III
Agradecimentos	. V
Resumo, palavras-chave	. VII
<i>Abstract, keywords</i>	. IX
Glossário	. X
Acrónimos e abreviaturas	. XI
Índice de Figuras	. XV
Índice de Tabelas	. XVII

1. INTRODUÇÃO

Temática (campo/área/tema/título/subtítulo)	. 3
Tópico Investigativo	. 4
Objectivos (Gerais e Específicos)	. 5

2. ESTADO DA ARTE

2.1. O livro electrónico: características e limites	. 7
2.1.1. Definição/Contextualização	. 7
2.1.2. Diferentes tipos de <i>e-books</i>	. 10
2.1.3. Diferenças entre o formato digital e o analógico	. 14
2.1.4. O design de livros electrónicos	. 16
2.1.5. O formato <i>iBooks Author</i>	. 19
2.2. Usabilidade e interactividade do livro electrónico	. 21
2.2.1. <i>Memex</i> : o hipertexto e a leitura não linear	. 25
2.3. O livro electrónico para a Infância	. 27
2.3.1. Vantagens do livro electrónico para crianças da “geração Z”	. 27
2.3.2 Vantagens do livro electrónico na aprendizagem de crianças do 1º ciclo do ensino básico	. 32

3. A EMPRESA/EDITORIA

3.1. A Escritório Editora . 35

3.1.1. Escritório Editora - A marca . 36

3.1.2. Posicionamento no mercado . 38

3.1.3 Estrutura Interna . 40

3.1.4. Processo de design . 41

4. A INVESTIGAÇÃO

4.1. Argumento . 45

4.2. Desenho de Investigação (Metodologias/Organograma) . 46

4.3. Disseminação . 49

5. ESTÁGIO - DESENVOLVIMENTO DE PROJECTOS

5.1. *Em Todas as Ruas* (crónicas urbanas de João Seixas) . 54

5.1.1. Contexto . 54

5.1.2. Desenvolvimento projectual . 55

* Paginação . 55

* Capa . 56

* Impressão do livro . 58

* Divulgação . 59

5.2. *Quo Vadis, Salazar?* (crónicas de Tiago Salazar) . 60

5.2.1. Contexto . 60

5.2.2. Desenvolvimento projectual . 61

* Paginação . 61

* Capa . 61

* Impressão do livro . 64

* Divulgação . 65

* E-book *Quo Vadis, Salazar?* . 67

5.3. *Caneta-Cheque* (objecto-livro de Silva o Sentinela) . 68

5.3.1. Contexto . 68

5.3.2. Desenvolvimento projectual . 69

* Paginação . 69

6. *A ARCA DE NÃO É* (CONTO INFANTIL DE MIGUEL NETO): PROJECTO DE E-BOOK

6.1. Formato *ePub* . 75

6.2. Formato *iBooks Author* . 77

6.3. *E-book* / *Kit* de actividades . 80

6.3.1. Maquetização das actividades . 83

6.3.2. Fundamentação teórica das actividades . 119

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

7.1. Análise de Resultados . 125

7.2. Conclusões . 130

7.3. Recomendações . 133

8. REFERÊNCIAS . 135

9. BIBLIOGRAFIA . 141

10. ANEXOS/ANEXOS DIGITAIS

10.1. *Portfolio* de projectos desenvolvidos no âmbito do estágio

10.2. Diário de estágio

10.3. Maquetização

10.4. Avaliação dos professores

Índice de Figuras

FIGURA 1		Estado da Arte: Áreas Temáticas	. 6
FIGURA 2		Logótipo Escritório Editora	. 37
FIGURA 3		Organograma	. 48
FIGURA 4		Cronograma de projectos	. 53
FIGURA 5		Capa do livro “Em Todas as Ruas”	. 55
FIGURA 6		Miolo do livro “Em Todas as Ruas”	. 56
FIGURA 7		Capa do livro “Quo Vadis, Salazar?”	. 60
FIGURA 8		Miolo do livro “Quo Vadis, Salazar?”	. 60
FIGURA 9		Livro e <i>e-book</i> “Quo Vadis, Salazar?”	. 66
FIGURA 10		Fluxograma de ecrans em iPhone: <i>e-book</i> “Quo Vadis, Salazar?”	. 67
FIGURA 11		Fluxograma de ecrans em iPad: <i>e-book</i> “Quo Vadis, Salazar?”	. 67
FIGURA 12		Miolo do livro “Caneta-Cheque”	. 71
FIGURA 13		Pormenor do livro “Caneta-Cheque”	. 71
FIGURA 14		Livro e <i>e-book</i> “A Arca de Não É”	. 74
FIGURA 15		Diagrama de navegação iPhone “A Arca de Não É” em formato <i>ePub</i>	. 76
FIGURA 16		Diagrama de navegação iPad “A Arca de Não É” em formato <i>ePub</i>	. 76
FIGURA 17		Diagrama de navegação - menu: “A Arca de Não É” em formato iBooks Author	. 77

FIGURA 18		Diagrama de navegação - história: “A Arca de Não É” em formato <i>iBooks Author</i>	. 78
FIGURA 19		Icons das actividades: “A Arca de Não É”	. 79
FIGURA 20		Diagrama de navegação - actividades: “A Arca de Não É” em formato <i>iBooks Author</i>	. 79
FIGURA 21		E-book/Kit de actividades: Abelhurso	. 84
FIGURA 22		E-book/Kit de actividades: Sargato	. 86
FIGURA 23		E-book/Kit de actividades: Pinguru	. 88
FIGURA 24		E-book/Kit de actividades: Jacaraca	. 90
FIGURA 25		E-book/Kit de actividades: Elefanhoto	. 92
FIGURA 26		E-book/Kit de actividades: Tubarixa	. 94
FIGURA 27		E-book/Kit de actividades: Raleão	. 96
FIGURA 28		E-book/Kit de actividades: Tartalebre	. 98
FIGURA 29		E-book/Kit de actividades: Zebroceronte	. 100
FIGURA 30		E-book/Kit de actividades: Porcoleta	. 102
FIGURA 31		E-book/Kit de actividades: Cãomaleão	. 104
FIGURA 32		E-book/Kit de actividades: Veopótamo	. 108
FIGURA 33		E-book/Kit de actividades: Centorafa	. 110
FIGURA 34		E-book/Kit de actividades: Alcapónei	. 112
FIGURA 35		E-book/Kit de actividades: Ravelha	. 114
FIGURA 36		E-book/Kit de actividades: Papacabra	. 116

Índice de Tabelas

TABELA 1 | Relação com as áreas de Português
no 1º ciclo do Ensino Básico . 122

TABELA 2 | Interdisciplinaridade das actividades . 123

1. INTRODUÇÃO

O universo editorial tem sofrido muitos avanços tecnológico no decorrer dos últimos anos. Apesar de subsistirem muitas resistências, os livros electrónicos têm conquistado um número cada vez maior de leitores que se têm rendido a este formato.

A experiência de leitura, com o advento do livro electrónico, mudou radicalmente, assim, cabe ao Designer inteirar-se sobre estas mudanças para assegurar as melhores experiências de leitura neste novo suporte.

O grande desafio que se coloca é utilizar este potencial de características e o interesse que se prevê suscitar nos jovens utilizadores de modo a contribuir para estimular as suas aprendizagens e, deste modo, promover o seu desenvolvimento cognitivo.

A presente investigação decorreu no âmbito de um estágio curricular na empresa Escritório Editora, que desenvolve a sua actividade no âmbito da edição livreira, mas também enquanto *atelier* gráfico - estando parte do fluxo de trabalho actual direccionado para o universo digital e criação de livros electrónicos.

Durante o período de estágio foram desenvolvidos vários projectos, na sua maioria de design editorial de diferentes autores e projectos de promoção tanto interna como externa da empresa. Dos projectos desenvolvidos, foi feita uma selecção e optou-se por incluir neste documento os trabalhos que mais se relacionaram com o tema de investigação.

Ao longo do decorrer do estágio foram sentidas algumas dificuldades, sobretudo no que diz respeito à intromissão constante dos autores nos projectos, que por não terem formação em design tendem a avaliar resultados com base na sua cultura visual, de forma empírica - comprometendo o resultado final.

Para além do estágio, de modo a adquirir e consolidar novas competências, tirando partido das áreas de interesse da mestranda, desenvolvemos um projecto editorial de maior extensão e complexidade, um livro electrónico infantil - para crianças dos 6 aos 9 anos de idade, explorando e investigando toda a sua envolvente.

Assim, para além da aquisição, aprofundamento e aperfeiçoamento de conhecimentos teóricos e práticos obtidos durante o estágio, o projecto de *e-book* permitiu adquirir competências específicas sobre a concepção de livros electrónicos, tirando partido das competências de design da Editora.

CAMPO

Design de Comunicação

ÁREA

Design Editorial | Design de Interacção

TEMA

Livros electrónicos para a Infância

TÍTULO

Design Editorial e de Interacção

SUBTÍTULO

I&D de e-book para crianças dos 6 aos 9 anos de idade

Tópico Investigativo

Ao sintetizar e sistematizar o foco deste estudo de modo a definir o tópico investigativo a abordar, chegou-se à conclusão de que para uma eficaz compreensão do tema, faria sentido o seu desdobramento nas seguintes questões de investigação:

- O que é um livro electrónico?
- Qual deve ser o papel do designer de comunicação em projectos de I&D de *e-books*?
- Quais os aspectos fundamentais que devem ser considerados para assegurar a usabilidade e a interactividade de um livro electrónico?
- Qual a pertinência de um livro electrónico para a infância e quais as potencialidades e limites?

A investigação orientada por estas questões possibilita o reconhecimento do tópico investigativo e contribui para o desenvolvimento do projecto de design que elegemos, um *e-book* para crianças do 1º ciclo do ensino básico.

Objectivos Gerais

- Tomar contacto com o contexto real de trabalho em design, nomeadamente com clientes e encomendas de vários tipos, através da integração numa equipa profissional, a fim de desenvolver projectos que respondem, por um lado, a enunciados concretos e às expectativas de clientes reais e, por outro, que cumprem prazos que não podem ser adiados.

Objectivos Específicos

- Aprender a comunicar e a trabalhar numa equipa profissional com vista a melhorar o desempenho do grupo e a qualidade final dos projectos a apresentar aos clientes, especialmente com tempos de desenvolvimento projectual muito reduzidos.
- Desenvolver e aperfeiçoar conhecimentos teóricos e práticos obtidos durante a formação académica, nomeadamente em termos de produção porque tem consequências muito importantes na concepção.
- Conhecer as potencialidades (tecnológicas e outras) do livro em formato digital e desenvolvê-las num projecto destinado a utilizadores entre 6 e 9 anos de idade.
- Identificar as expectativas e as necessidades dos potenciais utilizadores para facilitar e estimular a aprendizagem através de um livro electrónico.
- Reflectir, criticamente, sobre o processo de design de um *e-book* para a infância em contexto real de trabalho e, extrair recomendações úteis para o desenvolvimento de outros projectos semelhantes (grupo etário, universo sócio-cultural, etc).

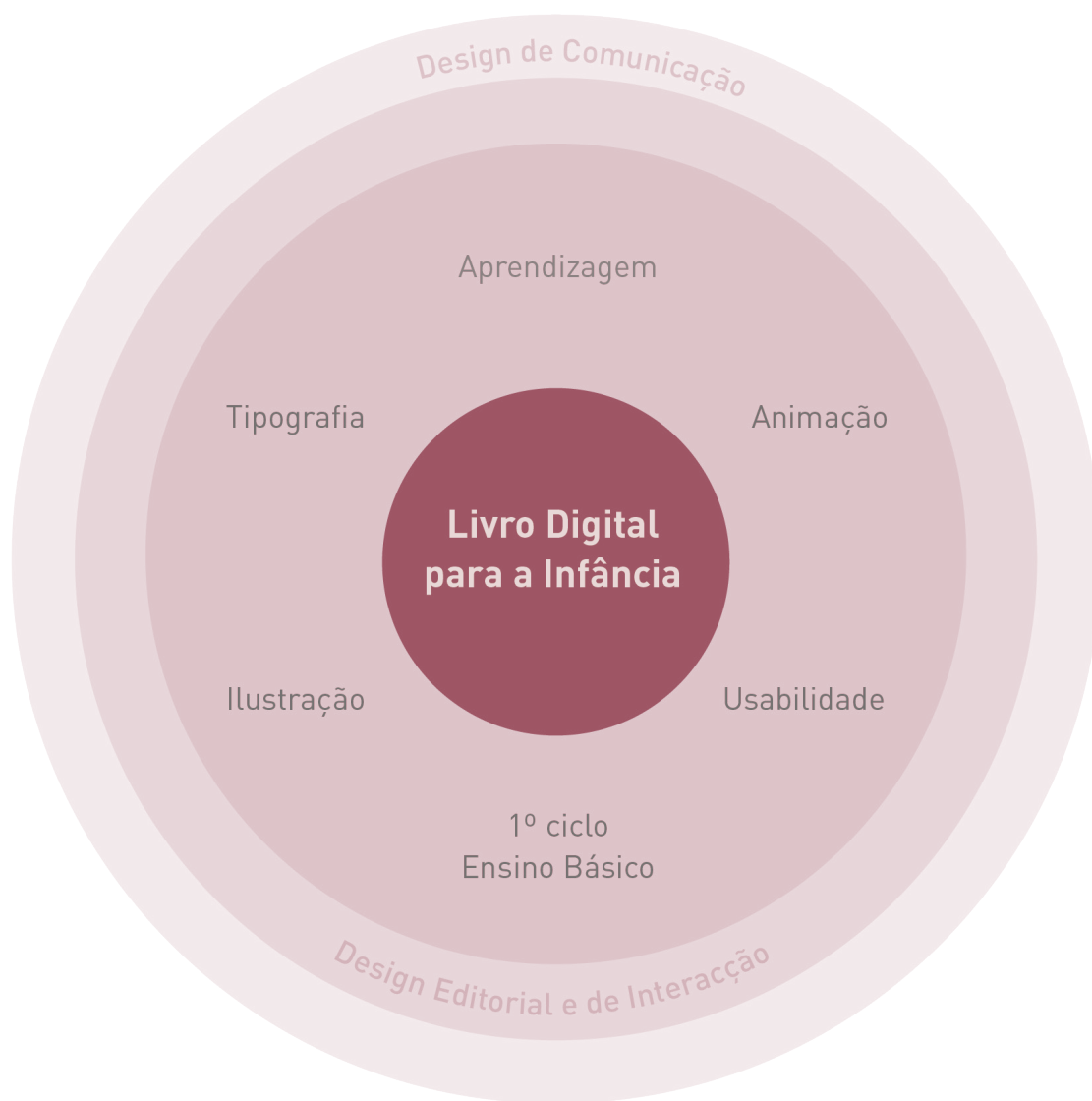


FIG. 1
Estado da Arte:
Áreas Temáticas
Fonte: Autora (2015)

2.1. O livro electrónico: características e limites

2.1.1. Definição/Contextualização

During the last quarter of the twentieth century and the first decade of the twenty-first century, electronic and computer technology advanced at an extraordinary pace, transforming many areas of human activity. Graphic design was irrevocably changed by digital computer hardware and software and the explosive growth of the Internet.¹ (MEGGS, 2012, p. 530)

Com o avanço das tecnologias aplicadas ao desenvolvimento projectual, o Designer Gráfico depara-se com novos suportes e ferramentas para executar o seu trabalho, tendo assim de estar em constante actualização para ser capaz de exercer a sua profissão da melhor forma possível, tendo sempre como base os princípios de design anteriormente adquiridos. Ao longo da história, o Homem foi-se adaptando à inovação e ao progresso sendo algo que lhe é inerente, o designer por sua vez, tem o papel de agilizar esta adaptação e relação.

An e-book is a book in digital form. It can be a document scanned into PDF (portable document format), retaining all the formatting, typography, and illustrations of the original paper document; it can be output into PDF directly from a layout program such as QuarkXPress or InDesign, or it can be just pure text. An e-book can be read from a computer screen, or - to counter the argument that you can't curl up with an e-book on holiday - from a dedicated reader, such as Amazon's Kindle. Since the content is digital, text can be browsed, searched, annotated, or bookmarked in ways impossible with a traditional book.² (PIPES, 2001, p.151)

¹ T.L.-"Durante o último quarto do século XX e a primeira década do século XXI, a electrónica e tecnologias relativas ao computador avançou a um ritmo extraordinário, transformando muitas áreas da actividade humana. O projecto gráfico foi mudando irrevogavelmente pelo hardware e software do computador digital e pelo crescimento explosivo da Internet."

² T.L.-"Um e-book é um livro em formato digital. Pode ser um documento digitalizado em PDF (portable document format), que mantém toda a formatação, tipografia e ilustrações do documento original; pode ser gerado em PDF directamente de um programa como o QuarkXPress ou o InDesign, ou pode ser apenas texto puro. Um e-book pode ser lido por um ecrã de computador, ou - para contrariar o argumento de que não nos podemos enroscar com um e-book num feriado - a partir de um leitor específico, como o Kindle da Amazon. Como o conteúdo é digital, o texto pode ser procurado, navegado, conter anotações, marcações, de formas inalcançáveis com um livro tradicional."

Com advento do livro electrónico (*e-book*), surge uma nova forma de leitura que envolve novos desafios para os designers e novas oportunidades. A experiência de leitura, conhecida há vários séculos é alterada, fazendo com que recaia sobre o Designer a responsabilidade de garantir uma experiência adequada ao utilizador. No entanto, é importante salientar que o trabalho do Designer está muito condicionado ao avanço da tecnologia, sendo que esta, muitas vezes invalida a concretização de ideias e intenções por parte do mesmo: “Design for portable devices is critically linked to the development of portable technology and the devices themselves.”³ [MEGGS, 2012, p. 553]

A evolução de livros electrónicos foi, em grande parte travada devido à demora no desenvolvimento da tecnologia necessária. O surgimento do livro electrónico e a sua conceptualização não é algo assim tão recente, no entanto, o desenvolvimento de tecnologia realmente eficaz que fosse capaz de suportar esta nova experiência de leitura foi demorado, limitando de certa forma o trabalho do designer.

Os benefícios e pertinência da leitura digital sempre estiveram visíveis, contudo, o real avanço começa-se a fazer sentir quando começaram a ser criadas formas de tornar móveis as publicações, estando isto directamente ligado ao avanço dos dispositivos de leitura. Muitas soluções foram criadas, que, apesar de rudimentares tornaram-se essenciais para o avanço tecnológico que temos hoje disponível. Um dos dispositivos mais importantes para a história é o *Kindle* da Amazon - dispositivo concebido especificamente para a leitura digital - que ainda hoje é comercializado.

³ T.L.-“O Design de dispositivos portáteis está intimamente ligado ao desenvolvimento de tecnologia portátil e dos próprios dispositivos.”

Then, in 2010, larger-form tablets arrived, and boy, we were off, as in
‘Vrooooooooooooooooooooooooooom’⁴ (Nepal Hoskins in MCGUIRE e O’LEARY, 2012)

De facto, o lançamento do *iPad* pela Apple foi, sem dúvida, o grande ponto de viragem, possibilitando uma abordagem completamente diferente ao livro electrónico e, consequentemente, a possibilidade de projectar novas experiências de leitura.

Hardware met software met digital storefront and combined to provide the conditions for the widespread acceptance and growth of apps.⁵ (MCGUIRE e O’LEARY, 2012)

Não se pode dizer que apareceu primeiro a tecnologia e depois surgiu o design. Primeiro criou-se a apetência ou, como dizem os *marketeers*, um nicho de mercado, o de leitores de livros electrónicos. Foi esse o papel desempenhado pelo *Kindle*: “Progress happens when all the factors that make for it are ready, and then it is inevitable.”⁶ (Henry Ford apud MCGUIRE e O’LEARY, 2012)

⁴ T.L.-“Em 2010, apareceram tablets de maior formato, e estávamos fora, num
‘Vrooooooooooooooooooooooooooom’.

⁵ T.L.-“O hardware encontrou o software e o software achou a montra digital, conjugando-se para fornecer as condições para a aceitação generalizada e o crescimento das apps.”

⁶ T.L.-“O progresso acontece quando todos os factores que contribuem para isso estiverem prontos, tornando-se inevitável.”

2.1.2. Diferentes tipos de *e-books*

Até há pouco tempo a compreensão da leitura em formato electrónico ainda era restrita, pensava-se apenas em versões digitalizadas de um livro já publicado em formato impresso, o que, por consequência, acabou por limitar o sentido do que seria efetivamente um e-book (DANTAS, 2011, p.23)

Tratando-se de um novo meio (meio digital), a digitalização - transposição directa do impresso para o digital tornou-se ineficaz. Com o advento dos novos suportes de leitura, essa transposição mostrou-se cada vez mais desajustada, assim, hoje temos à nossa disposição diferentes tipos de formatos, na sua maioria mais adequados à leitura digital especialmente na medida em que ampliam a interação do utilizador.

Creating App or EPUB will be a question of delivery. If I want to sell my content in a bookstore like iBooks I create an EPUB. If I want it in a "department store" like the App Store I create an App. Since more and more Apps are made via frameworks which also work with HTML5, CSS, and JavaScript ("web app" is a keyword), App and ePub are only different containers of the same content, book or however you want to label them.⁷ (Uwe Matrish apud MCGUIDE e O'LEARY, 2012)

Quando projectamos um livro electrónico, uma das questões essenciais a considerar é relativa aos formatos do arquivo porque influenciam a sua distribuição. Os formatos de livros electrónicos mais comuns são o ASCII, PDF, ePub, Mobi e Folio. Ainda mais importante do que pensar na questão da distribuição é ter em conta que cada um destes diferentes formatos está directamente associado à configuração e interacção disponibilizadas ao leitor.

⁷ T.L.- "Criar uma App ou EPUB tem a ver com uma questão de distribuição/entrega. Se eu pretender vender os meus conteúdos numa livraria como a iBooks, tenho de criar um EPUB. Se pretendo criar uma App, os meus conteúdos serão vendidos numa "loja de departamento", como a App Store. Uma vez que cada vez mais aplicações são feitas através de frameworks que trabalham em parceria com HTML5, CSS e JavaScript ("app web" é uma palavra-chave), App e EPUB são apenas dois diferentes recipientes do mesmo conteúdo - livro ou como quiser classificar."

No livro electrónico não existe um formato padrão que possa ser encaminhado a todas as lojas virtuais, uma vez que cada empresa exige uma finalização de arquivo diferenciada, cada aparelho possui configurações específicas e o conteúdo que pode funcionar muito bem em um, pode simplesmente não abrir em outro. (SEHN E FRAGOSO, 2014, p.2)

O formato ASCII é o recurso mais simples, um arquivo de texto (txt). Este formato é muito rudimentar, não permite o uso de itálicos, bold ou caracteres não latinos, no entanto é um método seguro de preservação da informação dada a sua simplicidade e compatibilidade.

O formato PDF apresenta-se como a melhor solução quando pretendemos uma apresentação fidedigna do documento, sem correremos o risco de existirem distorções do seu conteúdo a nível de tipografia ou *layout* e impedindo assim a personalização dos mesmos por parte do leitor. A única forma do utilizador aumentar o tipo de letra é através do recurso à ferramenta *zoom*. Este formato permite a inserção de comentários, hiperligações, etc. A ferramenta de pesquisa de palavras e expressões contidas no texto é um dos seus recursos mais relevantes, porque permite ao leitor identificar facilmente a localização exacta do que procura.

Os formatos Mobi e ePub são muito semelhantes, tendo o Mobi sido desenvolvido pela Amazon. O aspecto mais relevante nestes dois formatos é o facto de ambos serem formatados para se adaptarem ao formato do ecrã em que estão a ser utilizados. Enquanto no formato PDF precisamos de fazer *zoom* e arrastar a página para conseguirmos visualizar os conteúdos do documento, à medida que vamos lendo, nos formatos Mobi e ePub, os conteúdos vão aparecendo ajustados automaticamente, mediante a leitura.

Apesar destes formatos se adaptarem correctamente ao ecrã, o utilizador tem a possibilidade de poder alterar o tamanho das margens, entrelinhas, fontes, cores do texto, página, etc.

O formato Fólio é assente em plataformas baseadas no sistema IOS (Apple) ou Android (Google). Neste formato, o livro deixa de ser um arquivo e passa a ser uma aplicação (*app*), passando a ser instalado como tal no dispositivo. Em vez de o utilizador recorrer a uma aplicação para ler o livro, ele próprio é a aplicação.

Por norma, a rotação do ecrã de horizontal para vertical (paisagem/retrato) não é possível, uma vez os *layouts* são maioritariamente fixos, isto é, projectados apenas para um dos modos de visualização. A grande desvantagem deste formato é não se adaptar a diferentes ecrans - o *layout* é fixo - tendo de ser redesenhado para os diferentes modelos de dispositivos.

Apesar destas desvantagens, é neste formato que ocorreu a alteração de paradigma relativamente ao livro electrónico e às suas potencialidades. O formato Fólio, que surge com a chegada dos *tablets*, possibilita uma liberdade criativa muito superior e, consequentemente, permite experiências de interactividade muito mais estimulantes para a leitura. Acresce que não depende de outros recursos para funcionar em pleno:

Como o Folia é um aplicativo, ele pode desenvolver seu próprio padrão de interatividade, não depende dos recursos de um outro software. (SEHN, THAÍS et al. 2013, p.6)

Neste formato, o ficheiro (livro) passa a ser uma aplicação (*app*), abrindo portas para a criação e incorporação de conteúdos de modo surpreendente.

Este tipo de livro electrónico é conhecido como “Appbook”, “Livro Aplicativo”, ou até “Hiperlivro”.

É fácil reconhecer a importância dos avanços tecnológicos e o surgimento do *tablet* para a leitura em suporte digital. De facto, os tablets representam, presentemente, a maior parte dos dispositivos utilizados na leitura de *e-books*, com a vantagem de desempenharem, também, a função de computadores portáteis.

Deste modo, mais do que uma nova forma de leitura, os tablets abriram possibilidades novas em termos projectuais. As potencialidades de interacção deste *hardware* permite considerar o *e-book* como um objecto muito estimulante para utilizadores muito jovens. Existe a possibilidade (tecnológica), existe a oportunidade (prevendo a apetência juvenil por este novo tipo de interactividade, porém ainda não foi devidamente explorada. Esta lacuna é a oportunidade da nossa investigação. No que se refere aos livros electrónicos para a infância, Nepal Hoskins⁸ é muito claro: “There are too many clever ones, but very few wise ones.”⁹, afirmando que os bons *e-books* são “a complete match of content machine and educational exploration that pushes out new forms of visual learning and entertainment”¹⁰ [MCGUIDE e O’LEARY, 2012]

⁸ Nepal Hoskins é o fundador da editora Wingerchariot, especializada em conteúdos infantis, cujo trabalho se centra na produção digital de aplicações para muitos idiomas e diferentes tipos de ecrã.

⁹ T.L.- “Existem muitos inteligentes, mas poucos realmente sábios.”

¹⁰ T.L.- “um jogo completo de máquina de conteúdos e exploração educacional que empurra para fora novas formas de aprendizagem visual e entretenimento.”

Concluindo, com os recentes avanços da tecnologia e mediante os recursos de que dispomos, os designers devem usar as suas competências projectuais para desenvolver soluções novas, de modo a surpreender e a cativar o interesse do utilizador permitindo-lhe novas experiências de leitura. Para isso, é indispensável encarar o projecto desde o início como sendo em formato digital, potenciando-o como tal, e não se limitando apenas a fazer uma transposição do impresso para o digital.

2.1.3. Diferenças entre o formato digital e o analógico

As mudanças pelas quais passamos, com o surgimento de novas tecnologias, foram também sentidas por nossos antepassados com o aprimoramento das técnicas existentes. A escrita, a expansão do conhecimento como o invento da impressão, o período da revolução industrial, a invenção dos automóveis e telefone, por exemplo, são alguns desses processos que modificaram o convívio de uma sociedade. (LUDWIG, 2010, p.49)

No caso dos livros electrónicos, pelo menos durante as próximas décadas é muito improvável que o livro analógico se extinga, apesar de ambos possuírem vantagens e desvantagens, há muitos que vêm no livro analógico características inalcançáveis através do formato digital.

Muitos acreditam que o livro eletrónico nunca vai substituir o prazer de tocar um livro, ou de sentir o cheiro típico do papel novo não manuseado. Outros acham inconveniente a leitura através da tela do computador por se desconfortável e acabam por imprimir esses textos retornando desta forma a ser novamente um livro em formato tradicional. (LUDWIG, 2010, p.49)

A diferença mais imediata entre o livro electrónico e o livro analógico refere-se ao tipo de portabilidade: um dispositivo com as dimensões e peso de um livro em suporte papel permite, armazenar centenas de livros o que, por si, é uma vantagem e segue a tendência global de miniaturização (logo de portabilidade) das mais diversas aplicações tecnológicas.

Para além de outras vantagens, como a personalização/configuração do texto, uma das ferramentas mais úteis e pertinentes no livro electrónico é relativa às questões do hipertexto e de busca/localização de palavras. No livro analógico, o recurso que mais se assemelha é o índice remissivo, contudo, é muito menos rápido quando comparado com as possibilidades do livro electrónico: no primeiro é preciso procurar, no segundo a pesquisa é automática e praticamente imediata.

Outra vantagem do livro electrónico sobre o livro analógico reside na possibilidade de usar um dicionário, que pode ser consultado pelo leitor durante a leitura, de modo rápido e simples.

Relativamente aos custos, os livros electrónicos permitem reduções significativas em muitos aspectos: impressão, *stocks*, transporte; no entanto, segundo SEHN, THÁIS et al. (2013) apesar da sua “aparente imaterialidade, o livro electrónico não é gratuito”, considerando que “o projeto editorial para suporte digital requer muitos profissionais especializados como, por exemplo: o editor, o autor, o revisor, o designer e [ainda] o programador”, embora a distribuição seja muito mais fácil. Tudo contabilizado, pode ser mais caro. Tudo dependerá do projecto de interactividade e da respectiva programação.

Em ambos os formatos podem ser encontradas vantagens e desvantagens. Revimos as principais “qualidades” do livro electrónico.

Por sua vez, os livros em formato analógico permitem o tacto e folhear as páginas, o que é também uma experiência muito interessante, i.e. a sensação física do livro é importante para alguém que desde sempre se habituou a ler em papel. O principal argumento contra o livro electrónico refere-se ao cansaço visual por causa do brilho dos ecrãs. Esta desvantagem não pode ser desconsiderada, sobretudo quando pensamos num público-alvo contrituído por jovens utilizadores e deve ser mais um elemento a considerar no processo de design de livros electrónicos para a infância.

2.1.4. O design do livro electrónico

In the context of design principles 'interface' primarily refers to the functional, statistical and dynamic information that we receive from our monitors or displays (screen design), or to the control elements in mechanical, electrical, electronic or digital systems. Interface design and screen design primarily center on the logical continuation of traditional design tasks¹¹ (BUURMAN, 2005, p. 62)

A transposição do meio impresso para o digital por parte do designer não é tarefa fácil. A forma de apresentar a informação é diferente, as questões da percepção e interactividade mudam e até o próprio suporte é diferente. Assim, tal como sugerido anteriormente, e se reforma com a epígrafe que escolhemos para abrir este sub-capítulo, o designer deve partir das estratégias projectuais que utiliza, habitualmente, porém:

¹¹ T.L.-"No que se refere aos princípios de design "interface" refere-se principalmente à funcionalidade, informações estáticas ou dinâmicas que recebemos dos nossos monitores ou ecrãs (design de ecrã), ou para o controlo de elementos em sistemas mecânicos, eléctricos, electrónicos ou digitais. Interface design e design de ecrã devem centrar-se principalmente na lógica das tarefas de design tradicionais."

With the advent of portable technology, designers had to change the way they presented information to an audience that has become increasingly accustomed to nonlinear data. Portable devices, much like the Internet, allow users to interact directly with the information they are receiving and manipulate it according to their interests. To meet these demands, graphic designers have become part of a team of information architects, developing sleek and intuitive user experiences.¹² (MEGGS, 2012, p. 555)

Os livros de formato digital, abrem a possibilidade de o utilizador configurar a aparência do livro, formatando ele próprio o modo como vê o texto no écran. Esta possibilidade tem sido motivo de discussão sobre o papel do Design neste tipo de suporte, colocando desafios novos aos designers habituados a um suporte fixo, formatado unicamente por eles próprios:

As particularidades do design digital, como a necessidade de prever as customizações, constitui um novo desafio para o designer, que agora deve cuidar dessas variáveis. Assim como para o impresso, valem para o digital as palavras de Zapf, para quem 'livros' ainda são expressões de atividades criativas e sua execução exigida com frequência um trabalho duro (SEHN, THAÍS et al. 2013, p.6)

Enquanto no livro impresso o designer tem a possibilidade de controlar todas as características visuais e tácteis da obra, o resultado do livro electrónico é um cruzamento das possibilidades oferecidas pelo projeto, pelo aparelho de leitura e pelo software que disponibiliza o acesso ao arquivo (SEHN, THAÍS et al. 2013, p.7).

¹²T.L.-"Com o advento da tecnologia portátil, os designers tiveram de mudar a maneira como apresentam a informação para o público que se tem tornado cada vez mais acostumado a dados não-lineares. Os dispositivos portáteis, tal como a Internet, permitem que os utilizadores interajam directamente com a informação que estão a receber, manipulando-a de acordo com os seus interesses. Atendendo a essas demandas, os designers gráficos tornam-se parte de uma equipa de arquitectos de informação, desenvolvendo experiências elegantes e intuitivas ao utilizador."

Ao projectar para o meio impresso, o designer idealiza e desenha o livro atendendo a questões ergonómicas, de legibilidade, de percepção com o objectivo de chegar aos utilizadores da forma mais adequada possível atendendo às suas necessidades - sendo esta a sua principal tarefa enquanto designer. Relativamente ao meio digital, uma vez que o utilizador pode modificar o texto, as cores, os tamanhos e a disposição dos elementos, o trabalho do designer torna-se bem mais complexo e difícil, do ponto de vista do design editorial.

Dada a flexibilidade patente no design editorial nos meios digitais, o papel do designer mantém-se. deve preocupar-se como anteriormente, com questões de legibilidade, fluidez de leitura, contraste, cansaço visual etc. reconhecendo a importância destes novos suportes e potenciando-os ao mais alto nível. O Designer apesar de estar mais condicionado no que se refere ao controlo do *layout*, é agora confrontado com novas questões, como o uso das ferramentas e interacção que os suportes possibilitam.

O conhecimento da tradição do design editorial impresso é de suma importância para aquele que irá trabalhar com este híbrido digital, tendo em vista que para quebrar as regras, é necessário conhecê-las e fazer isso com propósito, auxiliando na comunicação dos conteúdos (SEHN E FRAGOSO, 2014, p.18).

2.1.5. O formato *iBooks Author*

O *iBooks Author* é um formato gerado pelo programa *iBooks Author* - criado e disponibilizado gratuitamente pela Apple - que se destina à criação de livros complexos - sendo a ferramenta ideal para a criação de *e-books* de *layouts* fixos como: livros de receitas, livros didácticos, enciclopédias, etc.

Este formato, apesar de versátil e intuitivo, apresenta a particularidade de funcionar apenas através da plataforma *iBooks* - apenas disponível para dispositivos Apple. A própria criação do *e-book* é restrita a utilizadores Apple, sendo apenas possível a instalação do programa em ambiente Macintosh.

Apesar de todas as condicionantes que lhe estão inerentes, a grande mais-valia do formato *iBooks Author* é a sua interactividade.

Apple calls these files 'multi-touch' because they are designed to include interactive features and content, such as video, audio, and widgets¹³
(EPUB MATIC, 2011)

Os *widgets* permitem criar várias interacções, jogos, actividades potenciando o conteúdo do *e-book* relativamente a formatos como o *ePub*.

O programa *iBook Author* possibilita personalizar e incorporar *widgets*. Disponibiliza *widgets* simples embutidos para personalização rápida, intuitiva e automatizada, criada com o objectivo de explorar das potencialidades do meio.

¹³ T.L.- A Apple apelida estes ficheiros de "multitouch", porque eles são projectados para incluírem recursos e conteúdos interactivos

Para além de possibilitar a personalização de *widgets*, o formato *iBooks Author* possibilita a incorporação de *widgets* criados de raiz através de programas externos. Toda a configuração do programa *iBooks Author* gira em torno da experiência de interacção, sugerindo/ promovendo a utilização de conteúdos interactivos.

O formato *iBooks Author* está a ser cada vez mais utilizado e promovido pela Apple, podendo esta deixar de comercializar outro tipo de *e-books* de *layout* fixo na *iBookstore*.

We highly recommend that anyone considering making a non-fiction fixed layout file consider making the Apple version in iBooks Author. It is important, however, to use the format to its best abilities, so don't just make your eBook a flat representation of the print design. Add some widgets, additional photos, more content, etc., and make the content really shine.¹⁴ (<http://ebookarchitects.com>, 2015)

Os *e-books* criados a partir do programa *iBooks Author* são os que mais se assemelham aos *Appbooks*, podendo em alguns casos até superar os mesmos. Contrariamente aos *Appbooks*, o formato *iBooks Author* pode ser produzido sem necessidade de recorrer à programação - reduzindo custos de produção .

O investimento num *Appbook*, apenas se justifica quando se pretende a inclusão de funcionalidades que não são de modo algum possíveis através de um *e-book*. Para além da despesa envolvida no desenvolvimento do *e-book*, a viabilidade financeira do mesmo deixa por norma a desejar. O livro passa a ser comercializado da *iBook Store* para a *App Store* - entrando em concorrência directa com jogos e aplicações.

¹⁴ T.L.- "Recomendamos a quem pretenda criar um e-book de layout fixo, considerar fazer a versão Apple no iBooks Author. No entanto, é importante utilizar o formato tirando partido das suas funcionalidades, e não apenas projectar o e-book, como se de uma mera representação do livro impresso. Adicionando *widgets*, fotos adicionais, mais conteúdo, etc., e fazer o conteúdo brilhar realmente."

2.2. Usabilidade e Interactividade do livro electrónico

Alan Kay argues that user interface design started when the people who were designing computers noticed that end users had functioning minds.¹⁵ (MOGGRIDGE, 2007, p. 159)

In the 1960s and even more intensely in the 1970s, the communicative aspect of the human-computer interaction stepped into the spotlight of research and development. In retrospect, it is clear that in this phase the search to try and understand the user became the central question. With developing clarity about the qualities of the user also came the search for a lingua franca for human-computer communication, which should make an intuitive and frictionless understanding possible.¹⁶ (BUURMAN, 2005, p. 41)

O utilizador assume o papel central quando falamos em interactividade e usabilidade do livro electrónico. O designer apercebe-se realmente se o seu projecto está a suprir ou não os seus objectivos, quais são as questões a melhorar e resolver.

Design ought to start from understanding the problems that people are having, and also from ideals. A lot of people are motivated by problems that they see, breakdowns of one sort or another, errors that they observe.¹⁷ (MOGGRIDGE, 2007, p. 131)

¹⁵ T.L.-"Alan Kay argumentou que o "user interface design" (design de interface centrado no utilizador) começou quando as pessoas que estavam a projectar computadores perceberam que os utilizadores finais têm mentes que funcionam/mentes em funcionamento."

¹⁶ T.L.-"Na década de 1960 e mais intensamente na década de 1970, o aspecto comunicativo da interação homem-computador entrou no centro das atenções da investigação e desenvolvimento. Em retrospectiva, é evidente que nesta fase de pesquisa, tentar compreender o utilizador se tornou a questão central. Com o desenvolvimento e clareza sobre as qualidades do usuário também veio a procura de uma língua franca para a comunicação homem-computador, que deve fazer uma compreensão intuitiva e sem atrito possível"

¹⁷ T.L.-"O Design deveria começar a partir da compreensão dos problemas que as pessoas estão a ter, e também através das ideias. Muitas pessoas são motivadas por problemas que eles vêem, avarias de vários tipos, erros que observam."

Analizar a usabilidade dos livros electrónicos para observar como interagem os leitores é fundamental para o desenvolvimento de um projecto de elevado nível de complexidade. Desta análise, devem ser retiradas especificações e recomendações fundamentais para o desenvolvimento projectual.

A usabilidade endereça a relação entre uma ferramenta e seu usuário. Para um produto ser útil, ele tem de permitir aos clientes completarem suas tarefas da melhor forma possível. O mesmo princípio se aplica para computadores, sites e software. (FERRAI, 2010, apud LUDWING, 2010, p.103)

Ana Ferreira (2008), partindo de Jakob Nielsen (2003) enumera e descreve os cinco componentes principais da usabilidade, realçando a sua importância no desenvolvimento de interfaces:

- **Intuitividade na aprendizagem** – é importante que qualquer utilizador possa compreender rapidamente como interagir com o *e-book*.
- **Eficiência** – relaciona-se com a rapidez e o grau de sucesso com que os utilizadores conseguem alcançar os seus objectivos, é essencial que os sistemas permitam a execução eficaz das tarefas para evitar que o utilizador se sinta frustrado.
- **Ser muito fácil de memorizar** – diz respeito à facilidade com que um utilizador se recorda de como pode interagir com o sistema. Caso volte a utilizar uma ferramenta passado bastante tempo, o utilizador deve conseguir fazê-lo com base no que se recorda, sem ser obrigado a reaprender tudo.
- **Segurança** – é importante que os utilizadores sintam que podem experimentar livremente o sistema sem o danificar, ou colocar em risco a informação.

– **Satisfação** – a satisfação com a experiência de utilização é de extrema importância, porque isso será determinante para que pretendam reutilizá-lo. É a satisfação do utilizador que determina o êxito ou o fracasso da aplicação, assim, deve estar no centro das decisões relativas ao design.

In order to create a conceptual model that users will understand, you have to have a clear picture of what they are thinking about. The mode that they are in depends on what the task is, and what they are trying to accomplish. The mode that they are in depends on what the task is, and what they are trying to accomplish.¹⁸ (MOGGRIDGE, 2007, p. 131)

Compreender tanto o utilizador como a tarefa em causa é fundamental para desenhar interacções e ainda mais relevante se torna no caso do hipermedia, dada a sua característica não-linear.

Interactive media are a combination of audio, visual, and cinematic communications, connected to form a coherent body of information. Unlike books or films, which present information in linear sequences, interactive media have nonlinear structures, allowing each viewer to pursue information along a personally chosen path.¹⁹ (MEGGS, 2012, p. 550)

Este carácter não-linear é o que acentua uma maior e mais atenta necessidade projectual - uma vez que o número de “caminhos possíveis” aumentou, todo o processo projectual é mais complexo.

¹⁸ T.L.- “A fim de criar um modelo conceitual, que os utilizadores possam compreender, é preciso ter uma visão clara do que os mesmos estão a pensar. O modo como estão dependentes do que é a tarefa, e o que estão a tentar realizar.”

¹⁹ T.L.- “Os média interactivos, são uma combinação de áudio, visual, e combinações cinematográficas, conectadas para formar um corpo coerente de informações. Ao contrário dos livros ou filmes, que representam as informações em sequências lineares, os média interactivos têm estruturas não-lineares, permitindo que cada utilizador navegue na informação por um caminho escolhido por ele próprio.”

Para incentivar e cativar o leitor é preciso priorizar a interatividade, essa relação entre usuário (leitor) e livro, que estabelece atuação através de recursos de hipertexto, como o uso de links entre palavras, imagens e elementos gráficos, quanto recursos de hipermídia, incluindo sons, vídeos e animações. (STUMPF et al., 2011, apud MORAES E GONÇALVES, 2012, p.3)

Conforme descrito anteriormente, a interactividade de cada livro electrónico depende do formato. Em formatos como o PDF, ePuB ou Mobi, a interacção do utilizador é limitada, centrando-se essencialmente nos “toques no ecrã” - toque simples (*tap*), toque prolongado (*hold*), arrastar (*swape*), e aumentar (*pinch-to-zoom*).

Nos formatos descritos, mesmo sendo detentores de meios de interacção limitados, a questão da usabilidade não deve ser esquecida. O designer deve ser capaz de evitar procuras demoradas, repetições desnecessárias de movimentos, visualizações não desejadas e, conseqüentemente, minimizar o esforço e o desconforto do leitor para proporcionar uma experiência de leitura prazerosa, eficaz e intuitiva.

Nos livros aplicativos, que são desenvolvidos exclusivamente para tablets é possível ver muitas outras formas de interagir além dos toques na tela, recursos como girar o dispositivo, soprar, recursos de áudio e vídeo, e entre outros estão ao alcance do leitor. (SILVA, 2014, p.10)

Os *appbooks*, por serem muito mais complexos do que os outros sistemas disponíveis, envolvem redobrada atenção por parte do designer relativamente à usabilidade e interactividade.

2.2.1. Memex: o hipertexto e a leitura não linear

A história dos livros electrónicos começa antes da existência do computador pessoal. O conceito de transferir, aceder, armazenar e ler documentos digitalmente é mais antigo do que a própria Internet.

Vannevar Bush (1890-1974) apercebeu-se de que se estava a tornar um grande problema aceder à informação, dado o seu crescimento exponencial, defendendo que o ser humano estava a ser submerso de informação nova, ano após ano. Foi então que lhe surgiu o conceito *Memex - Memory Extension* (Extensão de Memória):

The ideas behind e-books are older than the internet itself. Back in 1945, Futurist Vannavar Bush imagined a “Memex” – a supplement to memory – in which people could store all their books, records, and communications to be consulted with speed and flexibility. Ted Nelson coined the terms “hypertext” and “hypermedia” to include non-sequential text that could branch off in any direction.²⁰ [PIPES, 2001, p.151]

A Memex is a device in which an individual stores all his books, records and communications, and which is mechanized so that it may be consulted with exceeding speed and flexibility. It is an enlarged intimate supplement to his memory.”²¹ [BUSH apud BUURMAN, 2005, p.29]

Muito visionária para a sua época, a *Memex* teve como principal objectivo armazenar informação e permitindo que esta fosse acedida com rapidez de forma a suprir falhas humanas.

²⁰ T.L.- “As ideias que deram origem aos e-books são mais antigas que a internet. Em 1945, o futurista Vannavar Bush imaginou o “Memex” – um complemento para a memória – onde as pessoas poderiam armazenar todos os seus livros, registos e comunicações, que poderiam ser consultados com rapidez e flexibilidade. Ted Nelson cunhou os termos “hipertexto” e “hipermédia” à inclusão do texto não-sequencial que se poderia ramificar em qualquer direcção.”

²¹ T.L.- “Memex, é um dispositivo no qual o indivíduo armazena todos os seus livros, registos e comunicações, e é mecanizado para que possa ser consultado com grande velocidade e flexibilidade. É um suplemento que permite alargar a memória.”

Bush saw Memex as an aid supporting humans' mental activity by the use of an automatic procedure for indexing, saving and recalling information.²² (BUURMAN, 2005, p.29)

Para Vannevar Bush, a mente humana funciona através de associações, e foram essas associações que inspiraram a *Memex* que, apesar de não ter existido fisicamente a sua conceptualização foi de extrema relevância, tendo influenciado engenheiros e cientistas ao desenvolvimento de sistemas de hipertexto, interface gráfico e Internet.

Theodore Nelson, discípulo de Bush e inspirado no conceito da *Memex*, imaginou uma imensa rede de informações acessível em tempo real, contendo todo o conhecimento do mundo, não apenas com texto mas também sons e imagens – este projecto concretiza-se com a Internet.

O que de fato nos impressiona e nos faz conferir grande competência aos e-books é a sua característica de hipertexto, em não possuir linearidade na leitura. Os leitores trilham diferentes caminhos dentro de um mesmo texto percorrendo por onde lhe for mais atrativo e útil para sua concepção no assunto. (LUDWIG, 2010, p.52)

A característica hipertextual não linear patente nos *e-books* – conceptualizada por Bush e disponibilizada nos dias de hoje – é, como anteriormente referido, uma das vantagens do livro electrónico quando comparado com o livro impresso. Essa possibilidade abre novas possibilidades de projecto ao designer, permitindo efectuar mais do que uma simples leitura e disfrutar de uma nova experiência de leitura.

Na verdade, o hipertexto, ao inaugurar a leitura não linear, aproxima o ler do pensar. O texto não precisa mais ser lido na sequência em que foi desenvolvido, as ligações cruzadas permitem, por exemplo, verificar o significado de uma palavra apenas clicando sobre ela. O leitor passará a outro texto como se simplesmente trouxesse à memória o significado de tal palavra. (LUDWIG, 2010, p.53)

²² T.L.- "Bush, viu a Memex como uma ajuda para apoiar a actividade mental do ser humano através do uso de um processo automático de indexação, armazenamento e recuperação de informações."

2.3. O livro electrónico para a Infância

2.3.1. Vantagens do livro electrónico para crianças da “geração Z”

John Palfrey, no livro “Born digital” descreve como “nativos digitais” (*digital natives*) todos os que nasceram depois de 1980 e como “imigrantes digitais” (*digital immigrants*) aqueles que aprenderam a lidar com o universo digital mais tarde, não tendo nascido com esses meios disponíveis: “all have access to networked digital technologies. And they all have the skills to use those technologies. (Except for the baby – but she’ll learn soon enough.)”²³

Os primeiros nativos digitais pertencem à denominada geração Y:

This new generation didn’t have to relearn anything to live lives of digital immersion. They learned in digital the first time around; they only know a world that is digital²⁴ (PALFREY e GASSER, 2008, p. 4)

Todavia, os nativos digitais da geração seguinte – a geração Z – por estarem mais distantes das dificuldades de adaptação dos imigrantes digitais, parecem ter maior apetência pelo meio digital, não como uma curiosidade mas como algo natural.

Murillo Nascimento et al. (2012) esclarecem que a geração Z “é formada por pessoas nascidas no início da década de 90, momento em que o mundo passou a desfrutar das novas invenções tecnológicas” assim, segundo aqueles autores “os estudos e pesquisas em torno deste grupo têm demonstrado que essa geração está mais adaptada à relação entre o ser humano e a tecnologia”.

Palfrey defende que os Nativos Digitais têm muita apetência e interesse por tudo o que diz respeito ao meio digital, lidando com o mesmo de uma forma incrível, aprendendo a usar novos softwares num piscar de olhos (*in a snap*), percebendo a informação como algo maleável, “something they can control and reshape in new and interesting ways”.²⁵

²³ T.L.- “todos têm acesso às tecnologias digitais em rede. E todos eles têm as habilidades para usar essas tecnologias. (Exceto para o bebé- que em vai aprender brevemente).”

²⁴ T.L.- “esta nova geração não teve que reaprender tudo para viver uma vida de imersão digital. Eles aprenderam em formato digital na primeira vez: eles só conhecem o mundo digital.”

²⁵ T.L.- “algo que se pode controlar e remodelar de maneiras novas e interessantes”.

Muitos adultos preocupam-se com o modo como as crianças de hoje estão a aprender, sendo que alguns até demonstram activamente o seu cepticismo sobre os novos meios digitais, preocupados com os efeitos que as tecnologias digitais possam ter sobre utilizadores tão jovens.

Just because Digital Natives learn differently from the way their parents did when they were growing up doesn't mean that Digital Natives are not learning.²⁶
(PALFREY E GASSER, 2008, p. 240)

Porém,

Se soubermos usar essas ferramentas a favor do ensino-aprendizagem, quem sabe teremos uma geração que valorize ainda mais o prazer pela pesquisa, leitura e conseqüentemente, adultos criativos e transformadores, conscientes de suas ações. (LUDWIG, 2010, p.23)

O adulto/educador deve reconhecer as mudanças de paradigma, submetê-las ao crivo crítico, não para resistir à mudança, mas para a compreender e expurgar do que pode ser nocivo, aceitando o que tem de útil para incentivar a utilização equilibrada e pertinente. Tal não significa, necessariamente, abdicar do livro em suporte tradicional, quer como objecto lúdico, quer como meio de aprendizagem.

Segundo Crenzel et al. (2014), um livro electrónico infantil é definido por uma narrativa, com efeitos de multimédia, texto escrito - que pode ser também narrado - música, efeitos sonoros, animações e eventuais hot spots (jogos e/ou actividades para serem activadas pelos leitores - que surgem paralelamente à narrativa principal). Estas funcionalidades/ferramentas são os interactivos.

²⁶ T.L.- "Só porque os Nativos Digitais aprendem de forma diferente da forma que os seus pais aprenderam quando foram crescendo, isto não significa que os Nativos Digitais não estejam a aprender."

Um livro electrónico para a infância deve ser adequado à faixa etária da criança (complexidade, linguagem, tamanho do corpo de letra, etc), fornecer instruções claras e simples de modo a que a criança seja capaz de interagir sem a ajuda de um adulto, embora possa permitir aceder a diferentes níveis de complexidade, importando funcionalidades/possibilidades de outros objectos digitais que são familiares, nomeadamente os jogos vídeo.

Para desenvolver um produto para a infância, o designer precisa de ter bem presente que uma criança não é um adulto em ponto pequeno. Relativamente ao meio digital, pode, até, apresentar muito mais competências do que um adulto (mesmo se for um imigrante digital), competências sobre as quais não tem, sequer, consciência.

Diversas pesquisas vêm constatando que os meios digitais interativos têm um elevado potencial narrativo e grande apelo junto ao público infantil, podendo, também, ser coadjuvantes no processo de estímulo ao prazer de ler. (CRENZEL et al. 2014)

A leitura através do écran parece motivar e entusiasmar a criança na prática da leitura. Todavia, esta possibilidade não depende do meio, propriamente dito, mas das características do objecto. Dito de outro modo, por si só, um livro electrónico não é mais estimulante do que um livro em suporte papel. Depende dos livros.

Os LD são, segundo Blanchard e Moore (2010), De Jong e Bus (2003), Korat e Shamir (2008), Moody (2010), Shamir, Korat e Barbi, (2008), considerados como um dos meios mais adequados para o desenvolvimento de competências básicas implicadas na literacia, destacando-se, nesta vertente, das restantes tecnologias. Alguns dos seus principais contributos são o reconhecimento das palavras e do seu significado, bem como o desenvolvimento da consciência fonológica (KORAT, 2008 apud SANTOS E MATA, 2013, p.84)

“Os resultados de uma investigação, desenvolvida por De Jong e Bus (2003), demonstraram que os efeitos multimédia captam a atenção e mantêm o interesse da criança durante a leitura, sobretudo o sublinhar ou realçar do texto escrito, a leitura oral, os sons, a música e as animações. Por outro lado, também sublinham que a leitura em voz alta, fluente e expressiva, focaliza a atenção das crianças nas palavras e frases, à medida que elas vão sendo realçadas, estimulando processos cognitivos e de orientação. Estas funções facilitam a descodificação de novas palavras e da própria pronúncia, através da audição e da locução, ao mesmo tempo que são estimuladas competências superiores do pensamento, que conduzem à capacidade de tirar conclusões ou de fazer inferências” (SANTOS e MATA, 2013, p.84)

É importante salientar que as características interactivas do *e-book* podem ser muito relevantes no que se refere a crianças com necessidades especiais - com dificuldades visuais ou auditivas, ou, pelo contrário, com sobredotação, o que levanta outro tipo de dificuldades.

Os efeitos da multimédia são um estímulo que auxilia a educação, uma vez que prendem a atenção, entusiasmam, entretêm e ensinam com maior eficiência, provocando gosto e diversão nas crianças, que, através da exploração/activação dos ícones estimulam vários sentidos ao mesmo tempo. (FILHO e WARCHTER, 2013; SANTOS e MATA, 2013)

Na sua investigação sobre *e-books* para a infância, Andréa Lima e Washington Lessa (2014) classificam os diferentes tipos de livros ilustrados, citando Junko Yokota, que os define em quatro diferentes tipos: 1) livros ilustrados, 2) livros ilustrados transformados em animações, 3) *e-books* com recursos únicos do universo digital, 4) *e-books* com recursos interactivos, distinguindo esta última

categoria como a mais interessante para os utilizadores. Segundo o mesmo autor, os *e-books* com recursos interactivos - referenciados anteriormente como *appbooks* ou hiperlivros - são livros electrónicos com recursos suplementares que a criança possa aceder a jogos, colorir desenhos, etc. - que desdobram a narrativa, sempre no contexto da estória.

Estes desdobramentos são o que tornam o livro tão interessante para as crianças, porque potenciam a dimensão mágica e estimulam a capacidade de imaginar, o que muito importante no desenvolvimento cognitivo da criança.

All of the best apps are informational games at heart, whatever the genre. Books are fascinating sets of data and streams of information.²⁷ (Nepal Hoskins in MCGUIDE E O'LEARY, 2012)

²⁷ T.L.- "as melhores aplicações são jogos informativos, independentemente do género. Os livros são fascinantes de conjuntos de dados e fluxos de informação."

2.3.2. Vantagens do livro electrónico na aprendizagem de crianças do 1º ciclo do ensino básico

Na época atual, a relação das crianças com as tecnologias, com destaque para a fase que decorre do nascimento até cerca dos oito anos de idade, faz-se das mais variadas formas e nos dois contextos principais e diretos em que se movimentam: a casa e a escola. Efetivamente, hoje em dia, a maioria das crianças está rodeada de tecnologias e, quando chega à escola, possui já uma experiência considerável (Oldridge, 2010 apud SANTOS e MATA, 2013, p.81)

No que se refere às aprendizagens, os recursos do livro electrónico apresentam, do ponto de vista das possibilidades – níveis diferenciados de acesso aos conteúdos, animação etc. – um potencial elevado para estimular o interesse e, conseqüentemente, a concentração da criança, uma vez que estes contêm “uma série de informações que potencializam o conhecimento” (MORAES E GONÇALVES, 2012, p.7)

O tablet possibilita um emprego da hipermídia na sala de aula jamais visto até então: muito além do texto e imagem, o tablet somou ao livro interatividade, hipermidialidade e uma miríade de novas formas de representação do conhecimento materializadas em novos objetos de aprendizagem, recursos dos quais o papel não pode proporcionar.” (FILHO E WAECHTER, 2013, p.2)

Para uma educação pautada nas novas tecnologias os livros eletrônicos que agregam elementos hipermidiáticos são recursos didáticos valiosos pois agregam mídias múltiplas que podem atender os diversos perfis de inteligência. Essas podem fazer com que o leitor estabeleça apropriações e se identifique até como co-autor, fazendo descobertas na sua navegação e desbravamento do conteúdo ali disponível. (MORAES E GONÇALVES, 2012, p.7)

Segundo um estudo feito em 2013 pelo Plano Nacional de Leitura, a “[...] maioria dos educadores reconhece mais as vantagens do que as desvantagens que decorrem da utilização dos LD, sublinhando que são uma mais-valia pedagógica, aumentando significativamente o leque de estratégias de que dispõem.” (SANTOS E MATA, 2013, p.93)

Alguns educadores permaneçam cépticos relativamente à utilização de novas tecnologias na aprendizagem. No entanto, um dos pontos mais interessantes relativamente à sua utilização é tornar mais prazerosas as actividades, abrindo “o leque de competências associadas ao desenvolvimento da literacia e de outras aprendizagens, que vão muito além das que os livros em papel proporcionam.” (SANTOS E MATA, 2013, p.95-96)

Atendendo a que a criança do 1º ciclo do ensino básico não tem autonomia para escolher o que mais lhe agrada ou interessa, será necessário mostrar aos pais e aos educadores os benefícios que podem ser alcançados com o uso de livros electrónicos na aprendizagem, designadamente porque são apenas um complemento e não um substituto de outros meios e mais um pretexto para aproximar pais e filhos, o que é muito salutar para o desenvolvimento cognitivo e afectivo das crianças e gratificante (para os pais ou adultos responsáveis pela educação).

3.1. A Escritório Editora

A Escritório Editora é uma marca que pertence às Edições Chimpanzé Intelectual Lda. Desde 2009, desenvolve a sua actividade no âmbito da edição livreira, mas também enquanto *atelier* gráfico, de conteúdos e comunicação para os mais variados suportes e finalidades. É uma empresa que se assume como “criadora de conteúdos”, ou seja, não é uma editora convencional.

Do seu *portfolio* fazem parte livros em suporte papel aos *e-books*, passando pela criação de identidade visual, pela concepção e produção de catálogos, brindes, folhetos e desenvolvimento de estratégia comunicacional para diversos clientes.

Ao nível editorial, para além da tradicional edição em papel, onde possui já mais de duas dezenas de títulos editados, pode ser destacado o projecto inovador concebido em 2012/2013 para o *Diário de Notícias*, intitulado “Contos Digitais de Grandes Autores Portugueses”, que constituiu a primeira colecção de *ebooks* de autores portugueses oferecida por um órgão de comunicação social em Portugal. Este projecto inaugurou o catálogo da biblioteca digital do *Diário de Notícias*.

Como atelier, na área digital, a editora executa trabalhos de web design, nomeadamente a criação de sites para diversos clientes, entre os quais se destaca a Associação Portuguesa de Educação e o Museu do Bordado e do Barro (Nisa).

No que toca à estratégia de comunicação, destaca-se a direcção de comunicação do “Play” - Festival Internacional de Cinema Infantil e Juvenil de Lisboa.

A empresa procura diferenciar-se no mercado a vários níveis (literário, gráfico e temático), tentando colocar-se “um passo à frente” dos concorrentes.

A editora está neste momento a apostar fortemente no suporte digital (*e-books*) e em formas de distribuição alternativas, que permitem diversificar e expandir a sua faceta editorial.

Apesar de pequena, a Escritório Editora tem um fluxo de trabalho considerável e diversificado, procurando desenvolver projectos de modo distintivo.

“O atelier - ESCRITÓRIO - editora é um espaço de criação e de edição, não só de livros, mas dos mais variados conteúdos gráficos e escritos, concebidos para diversos suportes e finalidades” (Miguel Neto - <http://atelierescritorioeditora.com/editora>)

3.1.1. Escritório Editora - A marca

A Escritório Editora foi fundada em 2010 por Miguel Neto. Surgiu da vontade de criar uma empresa diferenciadora, versátil e carismática que procura e aposta em projectos particulares com os quais se identifica, conseguindo desse modo encará-los com o máximo profissionalismo para se posicionar no mercado editorial, que está em crise e em profunda transformação. Esse esforço passa pela escolha criteriosa de autores e pelo cuidado no tratamento dos objectos do ponto de vista gráfico.

O logotipo foi criado no ano de fundação da marca, tendo como objectivo apelar à palavra *escrita* - elemento-chave da actividade da empresa - contida, parcialmente, na designação da empresa.

O objectivo era criar uma espécie de “jogo de opostos” através da contradição da “escrita burocrática” - praticada num escritório convencional - e a “escrita literária”, i.e. a escrita criativa, que exige

elevado nível de literacia. O ponto fulcral, tanto na designação da empresa como do seu logótipo é o de remeter para uma leitura *outra* da palavra escritório - como um sítio onde se pratica escrita literária e criativa, por oposição à escrita burocrática.

A solução encontrada procurou espelhar uma imagem contemporânea e, simultaneamente, comunicar os valores da empresa, adaptando-se a diferentes suportes e assegurando, acima de tudo, boa legibilidade.

O desequilíbrio tipográfico patente no logótipo transmite a identidade da empresa - a inversão do “i” na palavra “escritório” comunica um modo de praticar a escrita inesperado e original.

A imagem transmite as ideias de flexibilidade e dinamismo, formal e informal num só registo – comunicando de modo eficaz o ambiente que se vive na empresa e o seu processo de trabalho: máxima seriedade com a mínima formalidade. Trata-se de uma micro-empresa e por isso não surpreende o ambiente descontraído e a proximidade com os clientes, embora o trabalho tenha o máximo rigor e profissionalismo.



FIG. 2
Logótipo
Escritório Editora
Fonte: Escritório
Editora (2014)

3.1.2. Posicionamento no mercado

A Escritório Editora define-se como uma empresa jovem, de espírito arejado, com vontade de arriscar e apostar em projectos diferentes, inovadores e interessantes. Independentemente do género ou do autor, é uma empresa que procura boas ideias, conceitos alternativos e conteúdos inesperados. Investe em conteúdos e temáticas que se distinguem pela sua singularidade.

Por não se tratar de uma editora convencional e ao actuar em três áreas de negócio distintas – estratégia de comunicação, produção editorial e atelier de design – apresenta-se como uma empresa diferenciada, mas é difícil identificar quais são os seus concorrentes.

Estratégia de Comunicação: direcção de comunicação, marketing de livros e e-books

Produção Editorial: conceptualização, concepção e comercialização de livros e e-books

Atelier de Design: criação de identidades visuais, desenvolvimento de websites, concepção e produção de catálogos, brindes, folhetos

Principais clientes:

O tipo de clientes da Escritório Editora é variado, dada a diversidade de serviços fornecidos pela empresa. Ao longo de seis anos de actividade, a empresa tem publicado autores consagrados e novos talentos literários; a sua carteira de clientes é variada, apesar de se tratar de uma pequena empresa.

Autores:

Nuno Costa Santos, Tiago Salazar, Fernando Alvim, Jorge Daniel, David Machado, Carla Baptista, Renato Mendes, João Seixas, etc.

Empresas :

Câmaras Municipais (Nisa, Serpa, Vinhais, Melgaço, Alvaiázere, Ílhavo) Diário de Notícias, Associação Casapiana de Lisboa, Associação Portuguesa de Educação Musical, etc.

Principais Concorrentes:

Como referido, a diversidade de áreas de actividade torna difícil identificar os seus concorrentes directos. No entanto, o mercado é cada vez mais competitivo e dinâmico e, cada vez mais, existem empresas com profissionais muito bem preparados. Entre os concorrentes destacam-se as editoras Abysmo e Pato Lógico.

Como factor de diferenciação, a Escritório Editora, para além da sua diversidade de oferta de serviços, aposta numa relação de proximidade e confiança com os seus clientes, relação que acaba muitas vezes por resultar até em relações de amizade.

A empresa acredita que num contexto informal e descontraído se conseguem chegar às melhores soluções e alcançar os melhores resultados.

Apesar da proximidade com o cliente ser um factor positivo, muitas vezes a relação de proximidade e a disponibilidade por parte da empresa acabam por comprometer o desenvolvimento do trabalho, ao aceitar de bom grado alterações depois da aprovação de fases de trabalho.

3.1.3. Estrutura Interna

Editor/ Director Executivo - Miguel Neto

Com formação em Ciência Política e Relações Internacionais pela Universidade Nova de Lisboa, é fundador, editor, gerente e director executivo da Escritório Editora. É também responsável pela parte de comunicação, gestão comercial, e produção da empresa. Todas as decisões tanto comerciais como projectuais passam sempre pela sua aprovação.

Designer/ Directora de Arte - Dânia Afonso

Com formação em Design de Comunicação no Pratt Institute - Nova Iorque, e competências profissionais em Design de Interacção é responsável pela conceptualização, desenvolvimento, arte-finalização e supervisão dos trabalhos gráficos desenvolvidos pela empresa.

Designers e Ilustradores (em regime *freelance*)

São pontualmente contratados tanto designers como ilustradores quando se trata de um trabalho de um género/estilo gráfico específico ou quando o fluxo de trabalho aumenta, sendo que por norma o trabalho é assegurado pela Designer principal da empresa.

Designer Estagiária - Carolina Figueira

A investigadora é licenciada em Design de Produto pela Faculdade de Belas-Artes de Lisboa e Mestranda em Design de Comunicação na Faculdade de Arquitectura de Lisboa. Integrou a equipa como estagiária no desenvolvimento de projectos gráficos e de comunicação entre Março e Junho de 2015.

3.1.4. Processo de Design

O processo de design na Escritório Editora varia consoante o tipo de encomenda. Na maior parte dos casos este processo é iniciado através do contacto do cliente/autor com a empresa. No entanto, no que se refere aos autores, em algumas situações o processo é invertido sendo a própria empresa a contactar o autor para propor o desenvolvimento do projecto.

Numa primeira fase realiza-se uma reunião entre o editor e o cliente/autor, para que sejam debatidas as linhas gerais, prazos e condições do trabalho a realizar.

Enquanto editora, após o primeiro contacto com o cliente, a empresa pondera o risco e viabilidade do projecto - uma vez que na maioria dos casos o investimento financeiro é da responsabilidade da empresa. Recentemente, procuram apostar em parcerias com os autores para repartir os custos.

Principalmente no que se refere a autores, o cliente vem por norma com uma ideia pré-concebido do que pretende - com um *brief* muito específico - por vezes o grande desafio é fazer a reformulação desse *brief* e repensar o problema, elevando-o a outros patamares.

Enquanto atelier de design/comunicação, a empresa formula um orçamento inicial para o projecto tendo como base especificações fornecidas pelo cliente (*brief* inicial).

Reunidas todas as condições, dá-se início ao desenvolvimento do trabalho. O *brief* é criteriosamente analisado, reformulado e posteriormente discutido com o cliente/autor numa segunda reunião onde são também discutidos prazos e estabelecidos os contratos.

Após esta fase, dá-se início ao projecto, começando pela recolha de informação e ao processo criativo, recorrendo, por norma, à discussão

para impulsionar a geração de novas ideias. Seguidamente, passa-se à fase de desenvolvimento para identificar quais são as que têm mais potencial. Esta fase tem o acompanhamento directo do Editor/Director Executivo da empresa.

As soluções são apresentadas ao cliente em nova reunião - esta reunião, contrariamente às anteriores conta, por norma, com a presença do designer que está a desenvolver o projecto. Nesta fase, são discutidas as propostas apresentadas e introduzidas as alterações necessárias, que ainda são confirmadas pelo cliente. Em alguns projectos, como referido, dada a proximidade entre o Editor e os autores, ainda são feitas alterações, depois da aprovação o que torne o processo de finalização mais demorado do que seria suposto. São solicitados orçamentos a várias gráficas e o trabalho é então arte-finalizado (pela Designer/Directora de Arte da empresa) e produzido.

Relativamente ao panorama editorial, todo o processo, desde o contacto com o cliente/autor até à produção do livro, é extremamente moroso porque, são aceites inúmeras alterações aos textos, pelos autores e pelos revisores.

Durante o processo de design, apesar de na maioria das vezes existir contacto do designer com o autor, este contacto é insuficiente. Grande parte das reuniões e contactos com os autores para debater questões projectuais são tratadas entre o editor e o autor - sem a presença do designer responsável pelo desenvolvimento do projecto gráfico, o que prejudica, claramente, o processo de design. O facto de existir um intermediário (que não é designer) faz com que algumas sugestões do autor se percam ou sejam mal interpretadas, condicionando o desenvolvimento projectual.

Ainda do ponto de vista da produção editorial, por se tratar de um objecto final impresso, as maquetizações e testes de impressão feitos pela empresa - apesar de existirem - são insuficientes, acabando muitas vezes por não chegar fisicamente ao designer que está a desenvolver o projecto - o que condiciona sucessivamente os refinamentos finais e últimos ajustes.

A supervisão das provas é feita pelo Editor/Director Executivo e Designer/Directora de Arte da empresa. O acompanhamento na gráfica é feito apenas em situações muito pontuais - comprometendo a produção dos materiais gráficos.

O facto da Escritório Editora não possuir, actualmente, uma sede/ espaço físico é outros dos aspectos que dificulta os processos de design: há decisões que têm de ser tomadas de imediato e presencialmente. A reduzida participação dos designers que desenvolvem os projectos nas reuniões com os clientes traduz-se em desperdícios de tempo e de energias, comprometendo, por vezes, o resultado, pelo menos do ponto de vista da designer estagiária. Grande parte dos trabalhos são alterados, mesmo após aprovações anteriores.

4.1. Argumento

Os conhecimentos que se repartem pela técnica, estética, ética e capacidade projectual constituem o essencial das competências do designer. A aquisição, compreensão e articulação destes importantes conhecimentos possibilitam que se torne um profissional competente e se diferencie de outros. Tendo estes aspectos sido trabalhados, debatidos e exercitados durante a formação académica – mesmo conscientes de que estas capacidades são desenvolvidas ao longo de toda a vida profissional – torna-se relevante adquirir competências em contexto profissional de trabalho, validando todo o conhecimento adquirido durante a formação académica e potenciando uma adequada inserção no competitivo mercado de trabalho – que tanto valoriza a experiência profissional. Deste modo, considerou-se importante a realização de um estágio.

O estágio incide sobre o desenvolvimento de projectos de design editorial de diferentes autores e projectos de promoção tanto interna como externa da empresa. Para além do estágio, de forma a adquirir e consolidar novas competências, tirando partido de se tratar de uma das áreas de especialização da empresa de acolhimento e áreas de interesse da mestranda, desenvolvemos um projecto editorial de maior extensão e complexidade, um livro electrónico. O título escolhido é “A Arca de Não É”: trata-se de um dos *best-sellers* da Escritório Editora (no mercado nacional e no mercado brasileiro).

4.2. Desenho de Investigação

A primeira fase deste trabalho iniciou-se com a identificação da temática e título de investigação - Investigação e Desenvolvimento de um *e-book* para crianças entre 6 e 9 anos de idade.

A fase que se seguiu, foi a de identificação do tópico investigativo que levou à selecção do projecto principal a desenvolver - *e-book* do título “A Arca de Não É”.

Definidos o objecto de estudo, âmbito de investigação, tópico investigativo e objectivos, deu-se início à construção do estado de arte - contextualização teórica do trabalho.

A revisão e crítica literária foi decisiva para o reconhecimento do tema, permitindo agilizar decisões e minimizar falhas durante o desenvolvimento projectual. Neste momento da investigação, recorreu-se a uma metodologia de base qualitativa não-intervencionista.

Paralelamente, foi considerado pertinente proceder a uma pesquisa e análise de exemplos práticos para adquirir uma visão global sobre as soluções existentes no mercado. Não podemos designá-las de “casos de estudo”, mas apenas exemplos que serviram para extrair alguns *dos* e *don'ts*.

Durante o período de estágio, foi utilizada uma metodologia de investigação activa – intervencionista de base qualitativa. Para além da aquisição de conhecimentos (sobretudo de ordem prática), a inserção no mercado de trabalho e o confronto com situações não simuladas foi muito útil para desenvolver competência novas. Relativamente aos projectos desenvolvidos no âmbito do estágio, na sua apresentação final foram validados pela editora e pelos seus clientes.

Após a realização do estágio, procedeu-se ao desenvolvimento projectual do objecto de investigação. Nesta fase foi utilizada uma metodologia de natureza mista, assente em métodos não-intervencionistas de base qualitativa e a metodologia projectual (abordagem ao projecto). Ao contrário do que era expectável, o apoio da Editora no desenvolvimento do projecto de ebook foi muito escasso, pelo que só podemos invocar a avaliação e validação de potenciais utilizadores.

A realização deste projecto permitiu extrair conclusões e recomendações sobre o desenvolvimento de *e-books*.



FIG. 3
Organograma
Fonte: Autora, 2015

4.3. Disseminação

Os projectos desenvolvidos na empresa, durante o período de estágio, por se tratarem de livros e terem sido materializados e publicados, constituem intrinsecamente uma oportunidade de disseminação.

Relativamente ao projecto principal - *e-book* do livro “A Arca de Não É”, o momento fulcral de disseminação será a prova de mestrado, no entanto, esperamos que a Escritório Editora queira implementar este projecto num futuro próximo, de modo a permitir a sua distribuição.

O documento final da dissertação estará disponível para consulta na Biblioteca Nacional de Portugal e na biblioteca da FA/UL.

5. ESTÁGIO - DESENVOLVIMENTO DE PROJECTOS

Ao longo do percurso académico foram adquiridos conhecimentos e competências que visam a preparação para a inserção no mercado de trabalho. Ainda que sólida e pertinente, esta preparação é insuficiente para enfrentar e responder aos desafios inerentes ao contexto profissional. Deste modo, considerou-se essencial desenvolver um estágio, de modo a consolidar competências e conhecimentos adquiridos durante formação académica. A oportunidade proporcionada pela Faculdade de Arquitectura de Lisboa de desenvolvimento de projecto de mestrado em estágio permitiu testar os conhecimentos e capacidades da investigadora em contexto profissional, consolidando uma futura inserção no mesmo (ver anexo digital N°38 - diário de estágio).

O presente relatório foi redigido com base no trabalho desenvolvido no estágio, realizado no âmbito do curso de Mestrado em Design de Comunicação, que decorreu na empresa Escritório Editora, durante aproximadamente três meses - entre Março e Junho de 2015.

Durante o período de estágio, a mestranda desenvolveu projectos de design editorial para clientes da empresa e alguns projectos promocionais, cujo cliente foi a própria empresa de acolhimento do estágio. Destes, o mais importante foi o projecto principal deste estágio, o *e-book* do livro “A Arca de Não É” e o conjunto de materiais que o acompanha.

Em todos os projectos desenvolvidos, a mestranda posicionou-se como designer principal e responsável pelo projecto, apesar do contacto com os clientes e arte-finalização terem sido da responsabilidade da direcção da empresa.

Para a elaboração do relatório de estágio escolheram-se os projectos mais representativos e aqueles que melhor responderam às necessidades de investigação do projecto principal, quanto ao enquadramento temático e à extensão.

O processo de transição entre o universo académico e o profissional é complexo, exigindo um grande esforço a nível de flexibilidade e integração na prática projectual da empresa de acolhimento. O facto de se tratar de uma editora, cujos clientes são os próprios autores dos livros que estão a ser desenvolvidos, suscita diversos problemas, uma vez que estes estão permanentemente a intervir no processo de design, mesmo após a aprovação de fases anteriores, o que acaba por condicionar negativamente os resultados.

A consolidação de diversos trabalhos em simultâneo, morosidade de todo o processo, constante alteração de conteúdos e a imprevisibilidade dos fluxos de trabalho foram as principais dificuldades encontradas durante o período de estágio.

A escassez de provas de impressão e o facto de muitas delas não terem passado pela aprovação da investigadora, o facto de as correcções finais e arte-finalização não terem sido da responsabilidade da mesma e o existente mas escasso contacto com os clientes acabaram por prejudicar, de certo modo, o processo de trabalho, reflectindo-se consequentemente no resultado final.

É importante salientar que outro dos factores que comprometeram fortemente o resultado final foi o trabalho de produção executado pela gráfica - apresentando baixa qualidade no que se refere aos materiais e impressão e falta de minuciosidade nos trabalhos de acabamento.

Conseguir gerir todos estes factores críticos, dada a inexperiência da mestranda para assumir a responsabilidade das funções que lhe foram confiadas, fizeram com que, por vezes, os resultados finais não satisfizessem na plenitude as suas expectativas, mesmo tendo agradado aos clientes e ao responsável pela empresa.

Na figura N^o4 é representado o cronograma de estágio, com os principais projectos desenvolvidos pela investigadora na qualidade de colaboradora estagiária. Foram desenvolvidos outros projectos pontuais de menor dimensão e responsabilidade, que foram aqui omissos por se tratar de projectos de pouca relevância para a investigação. Segue-se a apresentação dos projectos seleccionados para o presente documento.

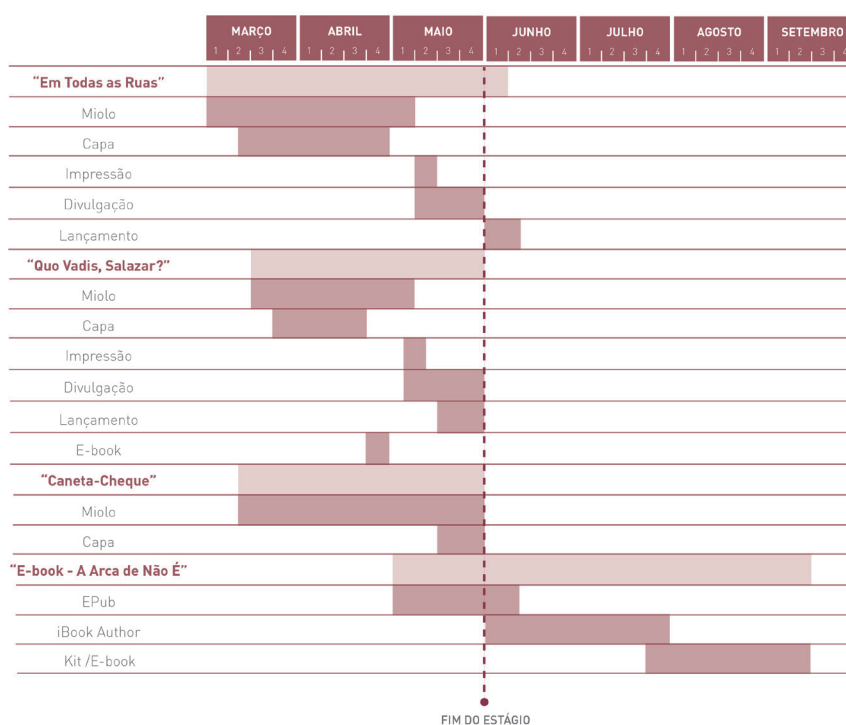


FIG. 4
Cronograma
de projectos
Fonte: Autora, 2015

5.1. *Em Todas as Ruas* - João Seixas

5.1.1.Contexto

O autor João Seixas é professor e investigador universitário nas áreas dos estudos urbanos, sociopolítica, geografia e economia das cidades e metrópoles.

Apesar de ter publicado nacional e internacionalmente diversos livros e artigos de carácter científico, este livro apresenta-se como o seu primeiro livro de crónicas, numa vertente mais pessoal e intimista. O livro denota uma reflexão do autor sobre a sociedade actual e a vida urbana, incidindo grande parte do seu discurso sobre a cidade de Lisboa.

Tratando-se de uma reflexão sobre a sociedade e a vida nas cidades, o autor considerou pertinente a inclusão de desenhos retirados de diários gráficos de “desenhadores urbanos”, posteriormente cedidos pelos mesmos.

Este livro enquadra-se na colecção de livros de crónicas da Escritório Editora. Assim sendo, era importante que seguisse e respeitasse o mesmo modelo de formatação/*layout* dos livros anteriormente desenvolvidos - sendo este um dos requisitos impostos pela empresa à concretização do projecto - para que se mantivesse a identidade dos mesmos.

É importante referir que durante o desenvolvimento projectual, não existiu qualquer tipo de contacto entre o autor e a mestranda.

5.1.2. Desenvolvimento Projectual

* Paginação

Relativamente à paginação do miolo, para além da utilização do modelo criado pela empresa para este tipo de livros, outro dos requisitos impostos pela Escritório Editora foi a máxima rentabilização do número de páginas, por uma questão de custo. Deste modo, e mediante as indicações do editor da empresa, as crónicas foram paginadas seguidamente, sem quebras/interrupções de uma crónica para outra.

Os livros de crónicas anteriormente publicados pela Escritório Editora não contaram com a inclusão de imagens, assim, o *layout* acabou por sofrer uma adaptação, tentando ao máximo respeitar a dinâmica dos anteriores livros da mesma colecção.

A paginação deste livro trouxe alguns problemas, dada a sua falta de uniformização. A existência de crónicas curtas e extensas, com e sem imagens, e, principalmente, a falta de uniformização relativa ao tamanho e formato das imagens, aliadas à restrição de número de páginas dificultaram o processo de paginação do miolo. (ver anexo digital N°1 e N°31)



FIG. 5
Capa do livro
Em Todas as Ruas
Fonte: Autora, 2015

FIG. 6
Miolo do livro
Em Todas as Ruas
Fonte: Autora, 2015

As imagens - digitalizações de diários gráficos de diferentes autores - foram cedidas ao autor. Estas imagens foram todas verificadas relativamente à sua resolução. Nos casos das imagens de menor qualidade foram solicitadas imagens com qualidade de impressão, de modo a minimizar possíveis problemas de produção.

A primeira apreciação do cliente relativa ao miolo foi, de modo geral, muito positiva; no entanto, para além de várias alterações ao conteúdo do texto (rectificações ortográficas, redução e alteração do texto das crónicas), o autor insistiu para que cada crónica tivesse início numa nova página para melhorar a fluidez e respiração do texto.

Com estas modificações, o miolo teve de ser alterado. Pelo facto de existirem diversas quebras e pouco aproveitamento de algumas páginas foi sugerida pela mestranda a inserção de novas imagens para rentabilizar as páginas acrescentadas e enriquecer o livro, tornando-o mais coerente e mais agradável de ser manuseado (ver anexo digital N°2). Esta sugestão foi muito bem aceite tanto pelo editor como pelo autor.

Durante todo o processo de concepção do miolo existiram diversas alterações e verificações textuais, que tornaram todo o processo muito moroso.

*** Capa**

O autor disponibilizou cinco imagens com a mesma linguagem das imagens do miolo, para que fossem utilizadas e testadas na concepção da capa, sendo que apenas uma delas se mostrou adequada ao efeito (ver anexo digital N°3).

A primeira solução apresentada utilizava a imagem, anteriormente seleccionada, inserida na silhueta de um rosto de perfil, de forma a se conseguir um contraste e dinâmica interessantes entre ambos.

Por se tratar de uma pintura de uma das ruas de Lisboa, esta ideia surgiu com o objectivo de transmitir um sentido de reflexão sobre a cidade - um pensamento aprofundado sobre a mesma.

Outra das soluções apresentadas teve a mesma lógica de raciocínio, colocando o rosto invertido de forma a exaltar um pensamento diferente/ inesperado sobre a cidade, remetendo para uma nova abordagem/ visão sobre o assunto (ver anexo digital N°4).

As duas propostas apresentadas foram aprovadas tanto pelo Editor como pela Directora de Arte da empresa. No entanto, devido a um pedido expresso do autor, foi também feita uma terceira experiência com a utilização integral da imagem na capa e contracapa (ver anexo digital N°5).

O cliente mostrou-se desconfortável com as duas primeiras soluções apresentadas, pelo carácter egocêntrico e presunçoso que esta poderia transmitir, especialmente por se tratar do seu primeiro livro de crónicas.

Já com uma das propostas aprovadas foram feitas novas experiências, para que não se perdesse a qualidade plástica e de contraste alcançadas nas duas primeiras propostas, potenciando a comercialização do livro.

As novas soluções criadas tiveram como objectivo evidenciar a temática do livro - uma reflexão sobre o concelho de Lisboa e vida urbana no mesmo (ver anexo digital N°6). Nesta fase, o cliente, apesar de ter apreciado o carácter plástico da solução apresentada, argumentou que Lisboa, aos seus olhos, é mais que um concelho e, assim, sugeriu que fossem feitas experiências no sentido de tornar a silhueta uma forma abstracta, que a seu ver expressaria bem a sua visão sobre

a cidade. As duas últimas soluções apresentadas (ver anexo digital N°7) foram do agrado do cliente, e a sua insistência na utilização da pintura por completo fez com que se recorresse à sua utilização integral na contracapa do livro.

Tanto a biografia do autor como a lista de ilustradores foram inseridas nas badanas do livro (ver anexos digitais N°8 e N°9).

O processo de concepção da capa teria sido mais relativizado e pertinente se tivesse existido contacto da mestranda com o cliente. A constante existência de um intermediário levou a que se perdessem alguns dos inputs do cliente, tornando o processo de concepção muito mais moroso (e muito desgastante para a mestranda).

*** Impressão**

A gráfica seleccionada para a impressão do livro foi a “Tipografia Lousanense”, que, apesar de não permitir o acompanhamento de produção, apresenta orçamentos muito competitivos. Por se tratar de uma edição pequena, com apenas 350 exemplares, o livro foi impresso digitalmente.

Tratando-se de um livro com imagens no seu interior, o acompanhamento na gráfica teria sido fundamental para assegurar que a sua impressão ocorresse de forma adequada. O facto de as provas de impressão efectuadas pela gráfica não terem sido revistas pela mestranda acabou por prejudicar todo o processo de finalização e refinamento do livro, impossibilitando o tratamento cromático e de contraste das imagens.

O miolo foi impresso em papel IOR - *Coral Book Ivory* de 90g. A capa foi impressa em papel couché de 350g e sofreu uma laminação mate - o que acabou por a escurecer ligeiramente. O miolo foi colado à badana com vinco à francesa.

Tanto a capa como o miolo foram impressos a 4/0 cores.

Relativamente à produção gráfica do livro, foi na fase de corte onde se verificaram os problemas mais graves. A falta de rigor durante o processo levou a que as margens exteriores e superiores do livro fossem drasticamente alteradas, prejudicando fortemente a respiração do texto e a dinâmica de todo o miolo (ver anexo digital N°10).

*** Divulgação**

Após a impressão do livro, foi preparada a sessão de lançamento e respectivas apresentações. A primeira apresentação do livro *Em Todas as Ruas*, de João Seixas, teve lugar na Casa do Alentejo de Lisboa, no dia 8 de Junho.

Para a divulgação foram feitos convites electrónicos para serem enviados via email e facebook (ver anexo digital N°11).

Para além dos convites, a mestrandia foi responsável pelo *press-release*, para que se mantivesse a linguagem visual do livro, assegurando a sua identidade (ver anexo digital N°12).

Para a divulgação da sessão de autógrafos na Feira do Livro de Lisboa, foi também preparada uma publicação de *facebook* a fim de a publicitar (ver anexo digital N°13).

5.2. *Quo Vadis, Salazar?* - Tiago Salazar

5.2.1. Contexto

O autor Tiago Salazar é um escritor de viagens, que conta já com várias obras publicadas.

Nascido em Portugal, o autor abandonou há dois anos o seu país, “exilando-se fiscalmente” em Amsterdão, Holanda. O livro *Quo Vadis, Salazar?* aborda e critica, ao longo das crónicas apresentadas, a situação económica de Portugal em tom revoltoso e sentimental, explicando as razões que o levaram a emigrar e passando parte da sua experiência como emigrante “refugiado” em Holanda.

O *brief* deste projecto tinha como principal objectivo passar esta carga emocional patente no texto, reforçando a ideia de exílio, o descontentamento e a revolta.

Contrariamente ao que aconteceu no projecto anterior, no desenvolvimento deste projecto existiu contacto entre o cliente e a mestrada, tanto presencial como via *email*.

FIG. 7

Capa do livro
Quo Vadis, Salazar?
Fonte: Autora, 2015

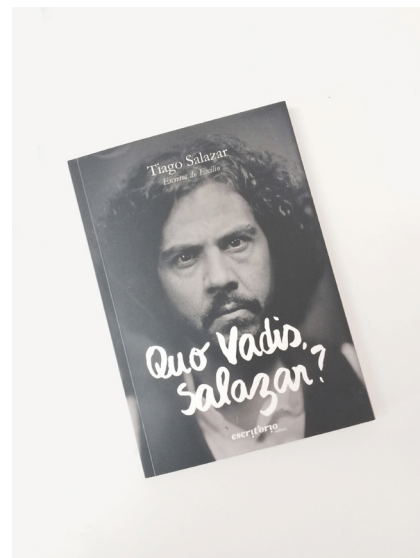


FIG. 8

Miolo do livro
Quo Vadis, Salazar?
Fonte: Autora, 2015



5.2.1.Desenvolvimento Projectual

*** Paginação**

À semelhança do projecto anterior, este livro insere-se na colecção de livros de crónicas da Escritório Editora, assim, foi novamente utilizado o mesmo modelo de formatação/*layout*.

O miolo do livro é constituído por cento e sessenta e cinco crónicas, divididas por cinco capítulos (ver anexo digital N°14 e N°32).

Por imposição da editora, os separadores dos capítulos tinham obrigatoriamente de ficar a preto e branco e o número de páginas reduzido ao mínimo.

A solução encontrada para os separadores apresenta um grande contraste, demarcando e destacando-os relativamente à mancha de texto (ver anexo digital N°15).

A maior dificuldade encontrada na paginação do miolo foi a sua constante alteração a nível textual, sendo que foram, diversas vezes, acrescentadas novas crónicas e alterada a ordem entre as mesmas.

*** Capa**

O autor sugeriu que a construção da capa partisse de uma fotografia sua em ambrotipo para que, com o recurso a esta técnica fotográfica, se transmitisse o carácter intimista e de introspecção patente em todo o livro.

As fotografias foram tiradas no atelier *Silver Box*, onde tanto a mestranda como o editor da Escritório Editora tiveram a oportunidade de acompanhar todo o processo. As primeiras experiências fotográficas, apesar de apresentarem qualidade técnica aos níveis do contraste e do enquadramento, mostraram-se desadequadas para a construção da capa (ver anexo digital N°16). Numa segunda

fase de experiências foi sugerida a captação de um retrato de frente, com o objectivo de tirar partido da técnica fotográfica para explorar expressões faciais do autor, remetendo ao sentimento do mesmo perante a situação actual em que se encontra. Esta técnica consegue captar uma profundidade e expressividade inigualáveis.

A sugestão foi aceite com muito entusiasmo por parte da equipa *Silver Box* e, após algumas tentativas, conseguimos, finalmente, chegar a um resultado ao agrado de todos (ver anexo digital N°17). A fotografia seleccionada (com grande intensidade expressiva, sem deixar de ser enigmática) remete para a questão do exílio, assemelha-se às fotografias de presidiários, refugiados ou até de desaparecidos.

Relativamente à construção da capa, todos concordámos que este livro de crónicas em tom de manifesto precisaria de ser forte e inesperada, tal como o texto. A ideia era torná-la uma espécie de cartaz de alguém desaparecido.

A utilização de uma tipografia caligrafada surgiu como forma de transmitir o carácter intimista e pessoal patente no livro, é como se tivesse sido o autor a escrever o título do livro.

A tipografia foi desenhada em *ecoline* e, posteriormente, digitalizada e vectorizada (ver anexo digital N°18). Tendo sido desenhada especificamente para a capa, a tipografia do título do livro enquadrava-se muito bem com a fotografia, quebrando o seu cariz antiquado/arcaico e apresentando-se como uma solução enigmática e contemporânea.

Foram realizados diversos testes e experiências relativamente ao enquadramento do título. Numa fase inicial, o título do livro foi sobreposto ao rosto do autor, com o objectivo de introduzir um certo sentido místico à capa - a colocação do título sobre o rosto/olhar fazia

com que, visualmente, tivéssemos a sensação de que o autor estava preso/escondido - reforçando a ideia de exílio (ver anexo digital N°19).

Tanto o autor como o editor consideraram a proposta conceptualmente muito forte e graficamente equilibrada. Pelo facto de a fotografia apresentar uma expressão muito forte e um olhar muito profundo - que se anulava, de certo modo, com o título sobre o rosto do autor - optámos por revelar um pouco mais da fotografia, inserindo-a novamente na contracapa. Deste modo, a capa despertaria a curiosidade do leitor, que seria saciada ao virar o livro.

Relativamente à capa, por se tratar de uma solução tão contemporânea e arriscada, foi apresentada a vários indivíduos externos ao projecto de forma a percebermos a sua reacção perante a mesma. Muitas das pessoas, ao serem confrontadas com a fotografia integral (sem o título do livro sobre o rosto), acharam o olhar demasiado forte e expressivo para ser revelado apenas de forma parcial na capa, sentindo que se perdia o sentido de introspecção patente na mesma.

Nesta fase a capa foi novamente repensada, tendo sido feitas novas experiências de composição. O título foi colocado na parte inferior da capa, por baixo do rosto do autor. Mesmo não sendo a melhor opção a nível comercial, o título na zona inferior da capa foi a solução que mais agradou tanto ao autor como ao editor - por se apresentar como uma alternativa mais contemporânea e visualmente interessante, quebrando com as composições mais convencionais onde o título é, por norma, apresentado ao topo. Outra das razões que levou à escolha desta capa foi o facto de esta solução se ter apresentado como a que mais destaque dava ao olhar expressivo e místico do autor na fotografia (ver anexo digital N°20).

Relativamente à contracapa, a repetição invertida da foto utilizada na capa manteve-se, a pedido do autor, uma vez que, apesar de dificultar de certo modo a legibilidade do texto presente na mesma, reforçava o sentido de “pensar de forma alternativa/diferente sobre as coisas”. A biografia do autor, dada a sua extensão, foi inserida e dividida pelas duas badanas do livro (ver anexo digital Nº 21).

*** Impressão**

Para a impressão do livro foi seleccionada a mesma gráfica que imprimiu o livro “Em Todas as Ruas - João Seixas” - a “Tipografia Lousanense” - pelas razões anteriormente mencionadas.

A arte-finalização, tanto da capa como do miolo, foi novamente efectuada pela direcção da empresa, uma vez que a mestrandia não teve acesso às provas de impressão efectuadas pela gráfica. A tipografia do título, que se encontrava inacabada e com necessidade de aperfeiçoamento cuidado e detalhado, após um primeiro teste de impressão, acabou apenas por sofrer a aplicação de um filtro pela responsável da arte-finalização do livro - dada a grande brevidade em enviar os ficheiros para impressão.

A falta de estipulação de um prazo final de entrega do projecto acabou por dificultar todo o processo de finalização do mesmo, reflectindo-se no resultado final.

Dado o número de exemplares pretendidos para a primeira edição do livro - 800 exemplares -, a opção mais viável foi a impressão em *offset* tanto do miolo como da capa.

O miolo foi impresso em papel IOR - *Coral Book Ivory* de 90g. A capa foi impressa em papel *couché* de 350g e sofreu uma laminação mate. O miolo foi colado à badana com vinco à francesa.

A impressão da capa foi feita a 4/0 cores, de forma a não comprometer a qualidade crómica da fotografia. O miolo foi impresso a 1/0 cores.

Uma vez que o livro é composto apenas por texto, isento de grandes complexidades no que respeita a impressão, de forma geral, não foram encontrados grandes problemas no que se refere à impressão, exceptuando algumas falhas, como a marcação das folhas pelos elementos de fixação do miolo - por falta de cuidado durante o processo de produção.

Relativamente à capa, a ideia anteriormente discutida, de aplicar um verniz localizado sobre o título, acabou por não se concretizar, por restrições orçamentais.

*** Divulgação**

Após a impressão do livro foi preparada a sessão de lançamento e apresentação do mesmo em vários pontos do país. A primeira apresentação foi no restaurante/bar “O Povo”, em Lisboa, no dia 16 de Maio, seguindo-se apresentações em Coimbra, no Porto, etc. (ver anexo digital N°22).

Foram feitos convites electrónicos para serem divulgados via *email* e *facebook* (ver anexo digital N°23).

Para promover a divulgação do livro foi criada pela mestranda uma página de *facebook* do mesmo, cujo gerenciamento foi posteriormente delegado ao autor (ver anexo digital N°24).

Além dos convites e da página de *facebook*, outro dos trabalhos delegados à mestranda foi a elaboração do *press-release*, para que se mantivesse a linguagem visual do livro e se assegurasse a sua identidade em todos os suportes de divulgação (ver anexo digital N°25).

Para a divulgação da sessão de autógrafos na Feira do Livro de Lisboa foi também preparada uma publicação de *facebook*, a fim de a promover (ver anexo digital N°26).



* *E-book*

Uma vez que o autor Tiago Salazar é um viajante do mundo, e de forma a fazer chegar o livro a todos os potenciais interessados, a Escritório Editora sugeriu a sua publicação do em formato digital, potenciando o número de vendas e facilitando a sua comercialização (ver anexo digital N.º27 e N.º33).

O programa utilizado para a criação do *e-book* em formato *ePub* foi o Adobe InDesign. Tratando-se de um livro apenas de texto, a utilização de um layout flutuante é uma mais-valia, possibilitando a sua configuração pelo utilizador, tornando a leitura mais adequada às necessidades de cada indivíduo.

Este formato permite a leitura do *e-book* tanto em smartphones como em *tablets*, assim, o *layout* foi testado e ajustado, de modo a assegurar uma correcta legibilidade e respiração do texto.

FIG. 9

Livro e *e-book*
Quo Vadis, Salazar?
Fonte: Autora, 2015



FIG. 10

Fluxograma de ecrãs em iPhone: *e-book Quo Vadis, Salazar?*
Fonte: Autora, 2015

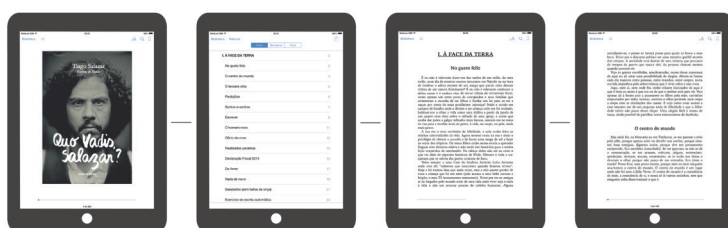


FIG. 11

Fluxograma de ecrãs em iPad: *e-book Quo Vadis, Salazar?*
Fonte: Autora, 2015

5.3. Caneta-Cheque - Silva o Sentinela

5.3.1. Contexto

O autor Pedro Silva, mais conhecido por “Silva o Sentinela”, é uma das poucas pessoas no nosso país a escrever e declamar poesia - *Spoken Word*²⁸. A sua escrita remete muito à vida urbana e quotidiano, expressando através da escrita muitos dos seus pensamentos e opiniões de forma crítica e manifestante.

O ponto de partida para a criação deste projecto foi a criação de um “livro-objecto”, composto por um livro e um CD. Este livro, de prosa e poesia, deu origem a um álbum de músicas, daí a existência do CD.

No *brief* inicialmente apresentado, o autor pretendia que o livro remetesse a um livro de cheques, através de uma linguagem gráfica que, ao mesmo tempo, representasse a individualidade e sentido crítico do autor. Pretendia-se criar uma ambiência contemporânea, “fora do comum”/alternativa, com uma linguagem urbana. O autor pretendia que o livro remetesse não só para o livro de cheques, mas também, e em jeito de contradição/manifesto, para o seu “heterónimo” - Sentinela: o homem do lixo -, personagem que encarna com regularidade nos seus vídeos a declamar poemas.

O maior desafio encontrado ao longo do desenvolvimento projectual foi exactamente esse, introduzir e contrapor no mesmo livro duas temáticas tão distintas: o livro de cheques e o homem do lixo.

Uma vez que um dos maiores objectivos era expor o lado pessoal e intimista do autor, a sua inclusão no processo de trabalho foi imperativa. Ao longo de todo o desenvolvimento projectual existiu contacto entre o autor e a mestrandia, tanto presencial como via *email* - a constante aprovação, opinião e colaboração do autor foram fundamentais.

²⁸ Performance/arte literária onde as letras de músicas, poemas ou histórias são declamadas em vez de cantadas.

5.3.2.Desenvolvimento Projectual

* Paginação

Por se tratar de um projecto tão particular e pessoal, foi necessária a criação de um *layout* completamente novo, contrariamente ao que aconteceu nos dois projectos anteriores.

A diversidade de conteúdos e falta de uniformização entre eles - especialmente no que se refere à dimensão dos textos - foram as maiores dificuldades encontradas no desenvolvimento deste projecto.

Apesar do miolo não ser muito extenso, este apresenta: imagens, textos de introdução e textos de outros autores (em prosa), poemas, poema de destaque, prefácio, posfácio, agradecimentos, e introdução. O principal desafio foi o de manter a coerência visual entre todos os conteúdos, através da sua uniformização/sistematização, fazendo simultaneamente com que o autor se identificasse ao máximo com os mesmos. Sentinela e o seu forte sentido crítico e manifestante tinham de ser encontrados e retratados em cada página.

O *layout* do livro foi criado de modo a respeitar e organizar de forma coerente e dinâmica todos estes conteúdos. Para tal, foram criadas duas grelhas de construção diferentes - uma para texto em prosa e outra para texto em verso (ver anexo digital N°28 e N°34), de forma a manter adequada legibilidade e respiração dos diferentes tipos de texto.

Ao longo do livro existem dois diferentes tipos de separadores: os separadores de capítulos (uma página - composto por título e imagem) e os separadores principais (duas páginas - composto apenas por uma imagem em *monotone* azul) (ver anexo digital N°29).

Cada capítulo do livro é composto por um título (que surge repetidamente nas duas primeiras páginas de abertura, para que seja assegurada a correcta legibilidade), uma introdução (texto em prosa),

um poema e uma fotografia (ver anexo digital N°30). Devido à falta de uniformização na dimensão dos textos, em alguns capítulos foi necessária a introdução de duas páginas extra sendo, nestes casos, acrescentada uma nova fotografia a fechar o capítulo, de forma a rentabilizar as páginas acrescentadas.

Toda a diversidade de conteúdos presente no livro foi uniformizada e relativizada pela utilização das imagens a preto e branco. A necessidade de retratar um livro de cheques e a utilização de imagens de cheques como imagens de fundo levaram à utilização de uma cor directa - com imagens em *monotone* -, criando uma coerência mais sólida e uniforme de todo o miolo e reforçando as vertentes de cariz urbano e contemporâneo pretendidas.

O processo de desenvolvimento projectual deste livro não foi linear/contínuo. O projecto foi intercalado com os outros projectos desenvolvidos na empresa, tendo sido iniciado e suspenso diversas vezes, dificultando toda a sua concepção. Outra das questões que dificultaram a concepção do livro foi a constante alteração dos conteúdos por parte do autor.

Este projecto foi interrompido devido a razões internas, no entanto a sua implementação será feita posteriormente.



FIG. 12
Miolo do livro
Caneta-Cheque
Fonte: Autora, 2015



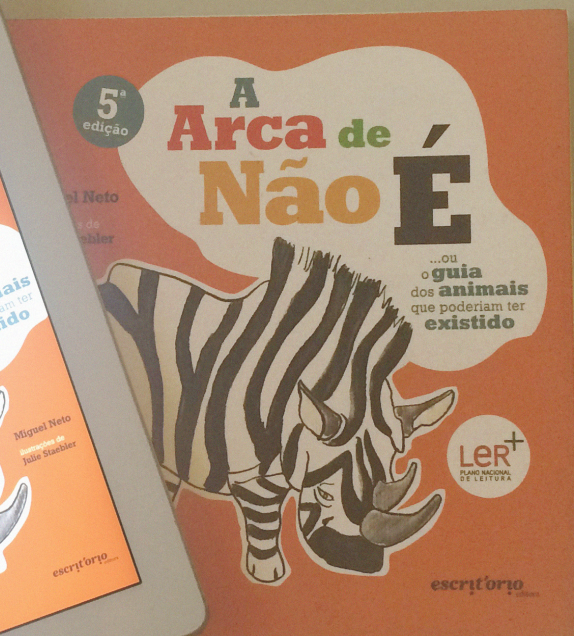
FIG. 13
Pormenor do livro
Caneta-Cheque
Fonte: Autora, 2015

6. A ARCA DE NÃO É (CONTO INFANTIL DE MIGUEL NETO): PROJECTO DE E-BOOK

Se nos concentrarmos apenas nos livros de contos, as diferenças entre o formato digital e analógico não são de grande relevância. Os *e-books* no formato *ePub*, contrariamente aos livros analógicos, apresentam a possibilidade de incluir áudio, imagens animadas (*gifs*) e, caso não se trate de um *e-book* de *layout* fixo, permitem, também, a alteração do tamanho dos caracteres. Os *e-books* de formato *ePub* são os mais comercializados, sendo o formato que melhor se adapta aos diferentes tipos de dispositivos móveis.

As grandes mais-valias do formato *e-book*, relativamente ao formato analógico, surgem quando acrescentamos informação e conteúdos como vídeos, animações, *slideshows*, acessos a *links* externos. Todas estas características fazem do livro electrónico o formato ideal, quando pensamos em manuais educativos e enciclopédias, por exemplo.

Quando o pretendido é um livro electrónico mais interactivo, i.e. com recurso a diferentes tipos de conteúdos, o formato indicado é o *iBooks Author* (*software opensource* da Apple). Estando este formato apenas disponível para *iPads*, e sendo impossível a sua visualização em *iPhones* ou Andróides, a alternativa é a criação de um *appbook* - que contrariamente ao que acontece nos *e-books*, são descarregados através da *App Store* ou *Google Play*, competindo comercialmente não só com *appbooks*, mas também com aplicações e jogos. Os *appbooks* possibilitam uma maior interactividade que os *e-books* no formato *iBooks Author* e é possível programá-los de modo a que funcionem em diferentes dispositivos.



Apesar dos recursos interactivos serem muito mais limitados no formato *iBooks Author* e deste formato ser restrito apenas para o *iPad*, é um formato que está cada vez a ser mais utilizado - em grande parte pelo facto de a sua produção ser bem mais económica que a de um Appbook. A criação de um Appbook exige o recurso à programação do início ao fim do projecto, tornando-se uma solução dispendiosa e pouco viável devido à enorme concorrência a que é exposto.

FIG. 14

Livro e *e-book*

A Arca de Não É

Fonte: Autora, 2015

6.1. Formato *ePub*

A primeira fase deste projecto surge com a passagem do formato analógico do livro de contos “A Arca de Não É”, da Escritório Editora, para o formato *ePub*, sendo o principal objectivo da empresa ter um *e-book* simples, disponível para o maior número de dispositivos possível. (ver anexo digital N°35)

Para este projecto foram desenvolvidas imagens animadas (*gifs*) das dezasseis personagens do livro (ver anexo digital N°36); e gravado o áudio de cada uma das dezasseis histórias. Cada história é composta pelo título, imagem estática, texto e imagem animada.

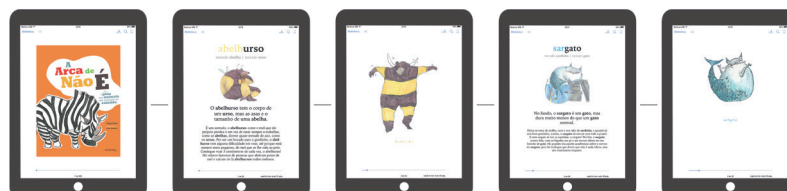
Este projecto foi desenvolvido tendo como base o programa *Adobe Indesign*, a sua formatação é muito limitada, essencialmente por se tratar de um formato onde o *layout* pode ser configurado pelo utilizador e também por existirem vários tipos de dispositivos com diferentes formatos e especificidades.

Apesar de existirem diversos *e-books* em formato *ePub* no mercado, com diversas falhas no que toca à formatação e de ser unânime a opinião de que este tipo de formato é complexo relativamente à sua uniformização nos diferentes dispositivos, é importante salientar que recorrendo à programação é possível corrigir muitos destes problemas, assegurando o seu funcionamento de forma adequada.

FIG. 15
Diagrama de navegação
iPhone: A Arca de Não É
em formato *ePub*
Fonte: Autora, 2015



FIG. 16
Diagrama de navegação
iPad: A Arca de Não É
em formato *ePub*
Fonte: Autora, 2015



6.2. Formato *iBooks Author*

A segunda parte deste projecto deu-se em torno do formato *iBooks Author*, explorando as potencialidades do programa. (ver anexo digital N°37)

Apesar de intuitivo e de fácil utilização, o programa *iBooks Author* apresenta algumas limitações. Um dos casos evidentes é o “virar página”, onde não existe a possibilidade de simular a página a virar, como acontece no formato *ePub* - fazendo com que o *e-book* fique com a aparência de um *slideshow* - e tornando o livro electrónico mais pobre e desinteressante.

De modo a tornar o conteúdo do livro mais apelativo, dinâmico e funcional, no que se refere à usabilidade o *e-book* foi dividido em duas grandes secções: história e actividades.

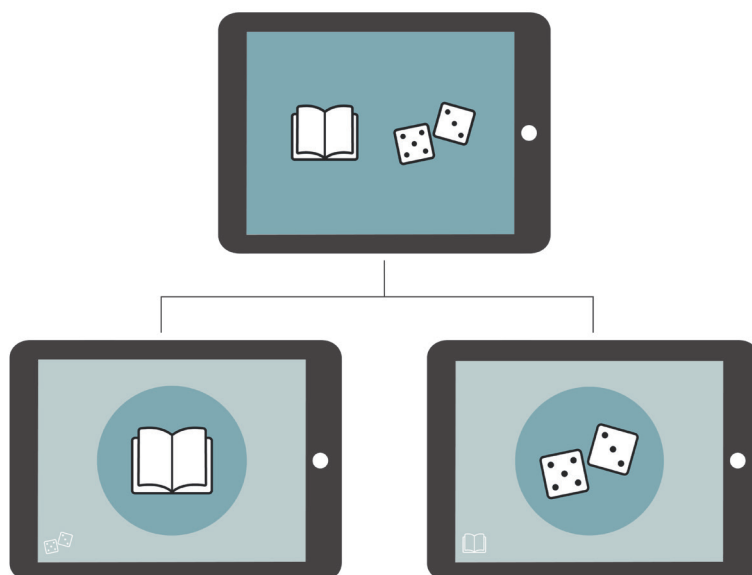


FIG. 17

Diagrama de navegação
menu: *A Arca de Não É*
em formato *iBooks Author*
Fonte: Autora, 2015

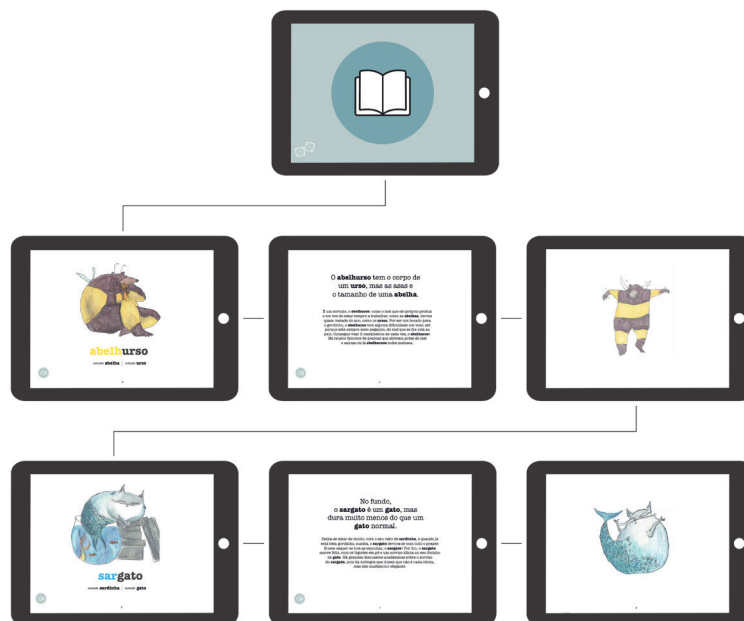
FIG. 18
Diagrama de navegação
história: *A Arca de Não É*
em formato *iBooks Author*
Fonte: Autora, 2015

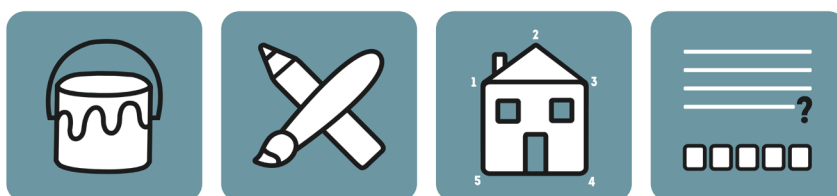
FIG. 19
Icons das actividades:
A Arca de Não É
Fonte: Autora, 2015

FIG. 20
Diagrama de navegação
actividades: *A Arca de Não É*
em formato *iBooks Author*
Fonte: Autora, 2015

No que se refere à história, o formato apresenta uma estrutura semelhante à do formato *ePub* - título, imagem estática, texto, imagem animada - mas com base num *layout* fixo, existindo assim um maior controlo por parte do designer na sua formatação, por impossibilitar a configuração por parte do utilizador.

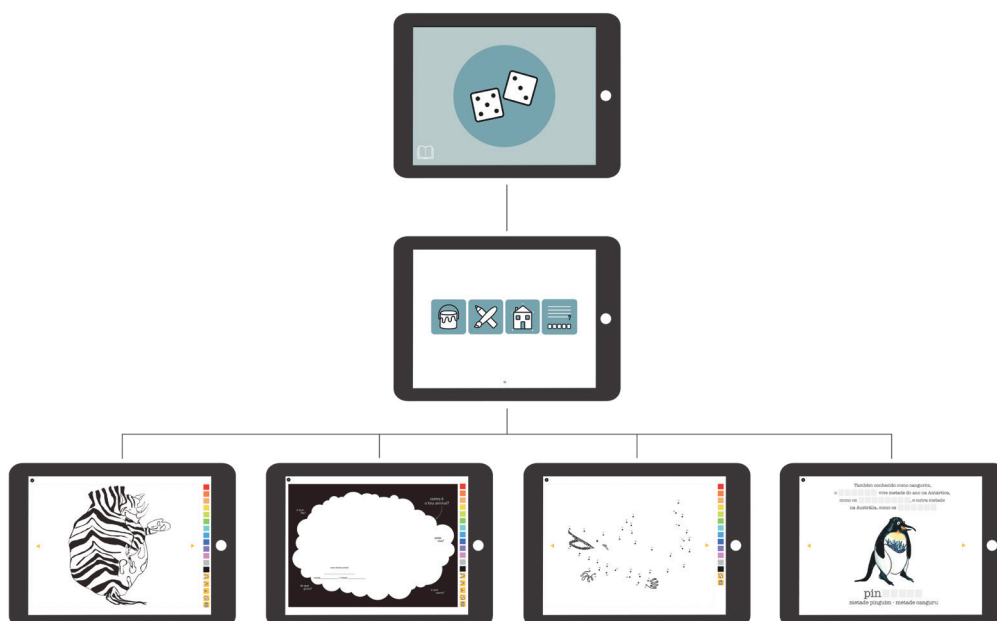
O layout fixo é uma grande mais-valia no que se refere a *e-books* infantis. A existência de várias imagens e pouco texto torna *layout* fixo mais viável relativamente ao *layout* flutuante. Desta forma, o designer pode assegurar com mais precisão e controlo a legibilidade e correcta percepção do texto, bem como assegurar a respiração entre elementos, de uma forma mais simples e menos morosa. Todas estas mais-valias fazem do formato *iBooks Author*, o mais adequado no que se refere à criação de *e-books* para o público infantil.





Para este formato foram criados ícones, de forma a tornar a interacção com o livro electrónico mais simples e intuitiva, agilizando a interacção com o conteúdo do *e-book*.

Tirando partido da interactividade do formato *iBooks Author* foram, também, criados *widgets* com actividades muito simples relacionadas com o livro, criadas através do programa *iAd Producer* – que, devido à impossibilidade de recorrer à programação, apresentam alguns problemas de funcionamento.



6.3. *E-book/Kit de actividades*

Com o decorrer da investigação, contacto directo com os *softwares* de criação de *e-books* e reflexão sobre toda a sua envolvente surgiu da discussão com a orientação uma nova oportunidade de projecto, que tem como objectivo tirar partido das mais-valias do livro electrónico, não descurando todas as limitações inerentes ao mesmo.

Este projecto tem como objectivo principal a contemplação entre o formato digital e o analógico, retirando mais-valias de ambos os meios.

Embora as crianças sejam cada vez mais expostas aos meios digitais, estes novos meios não devem substituir os analógicos, por apresentarem características imprescindíveis ao desenvolvimento intelectual e cognitivo das mesmas.

Os suportes tradicionais não devem ser descurados; no entanto, é importante o confronto e adaptação das crianças às novas tecnologias, que, para além de despertarem o interesse das crianças, apresentam características e potencialidades de grande pertinência para o desenvolvimento cognitivo/aprendizagem – como o acesso a conteúdos interactivos. Os novos meios não devem substituir os antigos, nem vice-versa. Assim, torna-se pertinente complementar os dois meios tirando partido de ambos.

O meio digital acaba, muitas vezes, por promover o isolamento da criança. A alteração deste paradigma é crucial, sendo o contacto/interacção com os educadores/adultos essencial durante a infância e formação de personalidade.

Para além da fusão entre os meios digitais e analógicos, outros dos objectivos deste projecto são: promover não só a aprendizagem e a criatividade mas também a troca de experiências entre os mais velhos e os mais novos – tão relevante para o desenvolvimento intelectual e afectivo das crianças.

Um dos maiores desafios deste projecto é o da faixa etária. O desenvolvimento intelectual dos 6 aos 9 anos é muito diferente. No entanto, um dos pontos tidos em conta na definição da faixa etária do público-alvo deste projecto foi a sua viabilização comercial. A inclusão de crianças dos 6 aos 9 anos permite-nos abranger um vasto número de crianças, relativizando os custos de produção e impulsionando o número de vendas.

Todas as actividades propostas foram projectadas de forma a que a diferença de idades se reflita essencialmente no tipo de respostas fornecidas pelos utilizadores. Quanto mais intelectualmente evoluída for a criança, mais complexa/refinada será a sua resposta.

Este objecto lúdico-didáctico deve ser utilizado sob a orientação de um adulto, sendo que a maioria dos desafios propostos exigem a participação mínima de dois jogadores. O nível de orientação deve variar mediante a idade/desenvolvimento intelectual da criança.

O que é?

Este projecto trata-se de um livro/*kit* de actividades em formato analógico, a ser comercializado pelos principais retalhistas do sector que vive da relação/ligação entre os suportes analógico e digital. Após a aquisição do *kit*, deve ser descarregado o *e-book* que o complementa, através do *QR Code* contido no mesmo. A experiência de utilização requer sempre o recurso aos dois suportes.

Ao abrir o *e-book*, depois de uma breve introdução, a criança depara-se com o primeiro conto. Após a leitura do conto, a criança é incentivada a resolver uma actividade recorrendo, pela primeira vez, ao *kit*. O livro tem um total de dezasseis contos, cada um com uma actividade de cariz lúdico-didáctico diferente.

Tirando partido da plasticidade do papel/formato analógico, o recurso ao *kit* é sempre obrigatório.

Para além das actividades, surgem, ao longo do livro, algumas secções intituladas “Saber mais”, que têm como objectivo fazer uma ligação/articulação dos conteúdos do livro a conteúdos externos como *links*, *slideshows*, vídeos e textos informativos, tirando partido das potencialidades do suporte digital de forma didáctica. (ver anexo digital N°39 e N°40)

6.3.1. Maquetização das actividades

INTRODUÇÃO / APRESENTAÇÃO ²⁹

Este livrinho faz parte do teu *kit* “A Arca de Não É”.

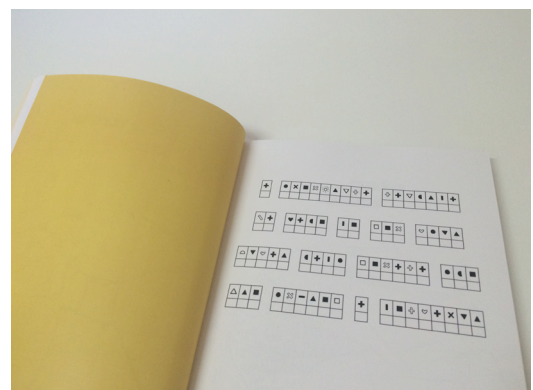
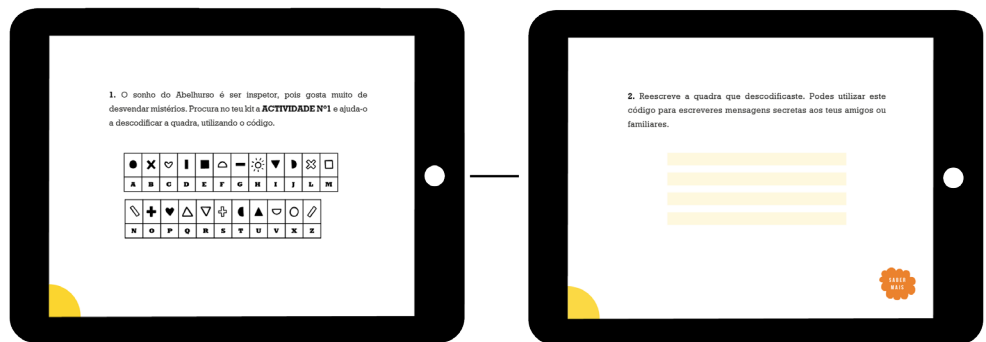
Nele encontrarás atividades interessantes e engraçadas, que deverás realizar, preferencialmente, com a ajuda de um crescido, da tua família ou de um professor.

Se ainda não és capaz de escrever, poderás inventar histórias e contá-las em voz alta. Também poderás deixar as atividades que não és capaz de realizar para o dia em que se tornarem fáceis, isto é, quando souberes ler, escrever e contar. Será, também uma maneira de festejares essa vitória, que é tua, embora com ajudas muito importantes, e verás a quantidade de coisas fantásticas que conseguirás fazer, sózinho ou acompanhado.

Poderás executar as atividades propostas ao longo do ano letivo ou durante as férias, enfim, quando te apetecer, pois o mais importante não serão os momentos de concretização, mas o desejo e a satisfação de as realizar. Poderás sempre refazer tudo as vezes que quiseres, até ficares feliz com o resultado.

Com este livro, além de desenvolveres algumas das tuas capacidades, aprenderás brincando, o que tornará tudo muito mais fácil e divertido. Dá asas à tua imaginação. Sê criativo e diverte-te. Em boa companhia.

²⁹ Todos os textos destinados às crianças obedecem ao Novo Acordo Ortográfico.



ABELHURSO - ACTIVIDADE Nº 1 - “FRASE CODIFICADA”

[NO E-BOOK - após a finalização do conto]

1. O sonho do Abelhurso é ser inspetor, pois gosta muito de desvendar mistérios. Procura no teu kit a atividade Nº1 e ajuda-o a descodificar a quadra, utilizando o código.

(COLOCAR DECIFRAÇÃO DO CÓDIGO)

[NO KIT- FRASE CODIFICADA + ESPAÇO PARA ESCREVER]

O Abelhurso sortudo
no pote de mel caiu.
E ficou todo meloso
até que alguém o viu.

[REGISTO NO E-BOOK]

2. Reescreve a quadra que descodificaste. Podes utilizar este código para escreveres mensagens secretas aos teus amigos ou familiares.

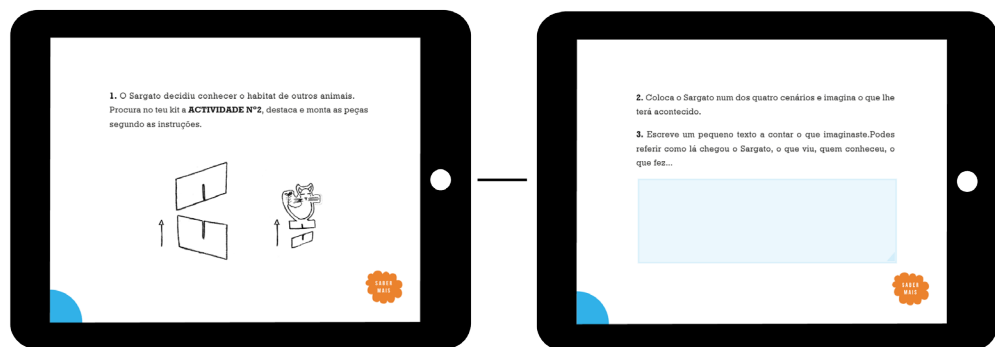
SABER MAIS: Vídeo sobre as abelhas e a produção de mel.

FIG. 21

E-book/Kit de actividades:

Abelhurso

Fonte: Autora, 2015



SARGATO - ACTIVIDADE Nº 2 - “CENÁRIO INESPERADO”

[NO E-BOOK - após a finalização do conto]

1. O Sargato decidiu conhecer o habitat de outros animais. Procura no teu kit a atividade Nº 2, destaca e monta as peças segundo as instruções.

[COLOCAR INSTRUÇÕES DE MONTAGEM: pictograma]

[NO KIT- peças para destacar]

2. Coloca o Sargato num dos quatro cenários e imagina o que lhe terá acontecido.

[REGISTO NO E-BOOK]

3. Escreve um pequeno texto a contar o que imaginaste. Podes referir como lá chegou o Sargato, o que viu, quem conheceu, o que fez...

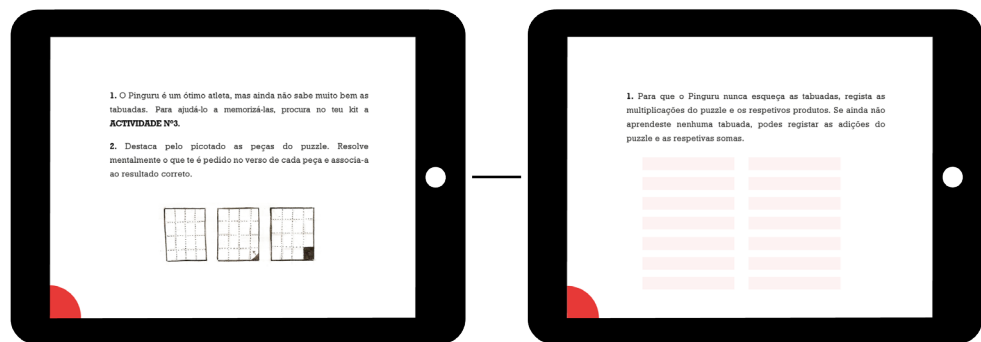
SABER MAIS: Texto informativo sobre habitats de animais (de predadores felinos e das suas presas)

FIG. 22

E-book/Kit de actividades:

Sargato

Fonte: Autora, 2015



PINGURU - ACTIVIDADE Nº 3 - “PUZZLE TABUADA”

[NO E-BOOK - após a finalização do conto]

1. O Pinguru é um ótimo atleta, mas ainda não sabe muito bem as tabuadas.

Para ajudá-lo a memorizá-las, procura no teu kit a atividade Nº 3.

[NO KIT - 2 folhas: folha tabuleiro + folha peças do puzzle desordenadas. A imagem do puzzle deverá ser relacionada com o Pinguru]

2. Destaca pelo picotado as peças do puzzle. Resolve mentalmente o que te é pedido no verso de cada peça e associa-a ao resultado correto.

[REGISTO NO E-BOOK]

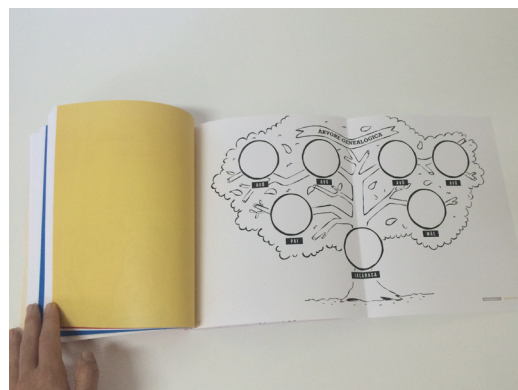
3. Para que o Pinguru nunca esqueça as tabuadas, regista as multiplicações do puzzle e os respetivos produtos. Se ainda não aprendeste nenhuma tabuada, podes registar as adições do puzzle e as respetivas somas.

FIG. 23

E-book/Kit de actividades:

Pinguru

Fonte: Autora, 2015



JACARACA - ACTIVIDADE Nº 4 - “ÁRVORE GENEALÓGICA”

[NO E-BOOK - após a finalização do conto]

1. A descendência de uma família pode representar-se através de um esquema chamado genograma ou árvore genealógica.

[NO KIT- ÁRVORE GENEALÓGICA DA JACARACA + espaços para desenhar]

2. Procura no teu kit a atividade Nº 4 e completa, desenhando e pintando a árvore genealógica da família da Jacaraca. Será o pai da Jacaraca um jacaré, um touro...?

[REGISTO NO E-BOOK]

3. Baseando-te no genograma da Jacaraca, responde às seguintes perguntas:

- A que animal se assemelha a mãe da Jacaraca?
- O avô paterno é um touro?
- De que cores é o pai da Jacaraca?
- A avó materna é malhada?
- A Jacaraca é mais parecida com o pai ou com a mãe?
- O avô materno tem o corpo coberto de pêlos?
- A avó paterna sabe nadar?

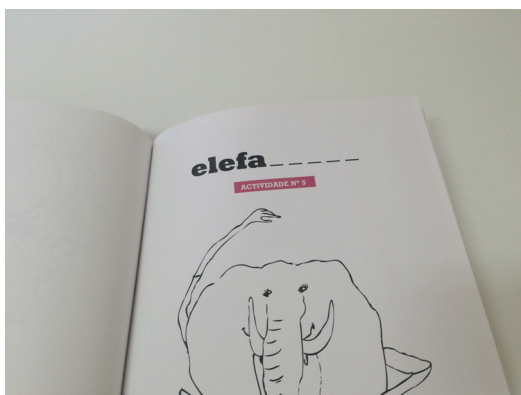
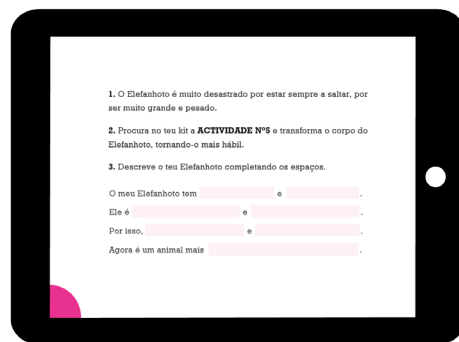
SABER MAIS: Slideshow de imagens de animais em vias de extinção

FIG. 24

E-book/Kit de actividades:

Jacaraca

Fonte: Autora, 2015



ELEFANHOTO - ACTIVIDADE Nº 5 - “O CORPO DO ELEFANHOTO”

[NO E-BOOK - após a finalização do conto]

1. O Elefanhoto é muito desastrado por estar sempre a saltar, por ser muito grande e pesado.

[NO KIT- Folha com espaço para desenhar]

2. Procura no teu kit a atividade Nº 5 e transforma o corpo do Elefanhoto, tornando-o mais hábil.

[REGISTO NO E-BOOK]

3. Descreve o teu Elefanhoto completando os espaços.

O meu Elefanhoto tem _____ e _____ .

Ele é _____ e _____ .

Por isso, _____ .

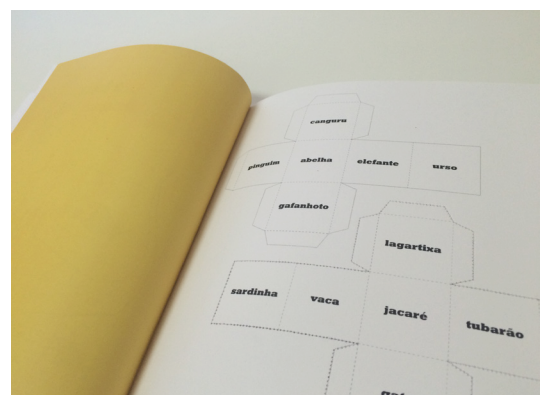
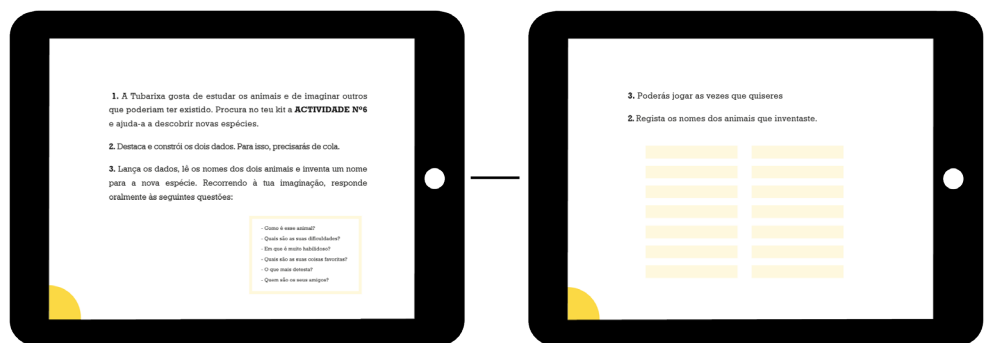
Agora é um animal mais _____ e _____ .

FIG. 25

E-book/Kit de actividades:

Elefanhoto

Fonte: Autora, 2015



TUBARIXA - ACTIVIDADE Nº 6 - “NOVAS ESPÉCIES DE ANIMAIS”

[NO E-BOOK - após a finalização do conto]

1. A Tubarixa gosta de estudar os animais e de imaginar outros que poderiam ter existido. Procura no teu kit a atividade Nº 6 e ajuda-a a descobrir novas espécies.

[NO KIT- 2 PLANIFICAÇÕES DE DADOS - os animais devem ser separados por dados, de forma a não se repetirem com os do livro]

2. Destaca e constrói os dois dados. Para isso, precisarás de cola.

3. Lança os dados, lê os nomes dos dois animais e inventa um nome para a nova espécie. Recorrendo à tua imaginação, responde oralmente às seguintes questões:

- Como é esse animal?
- Quais são as suas dificuldades?
- Em que é muito habilidoso?
- Quais são as suas coisas favoritas?
- O que mais detesta?
- Quem são os seus amigos?

4. Poderás jogar as vezes que quiseres.

[REGISTO NO E-BOOK]

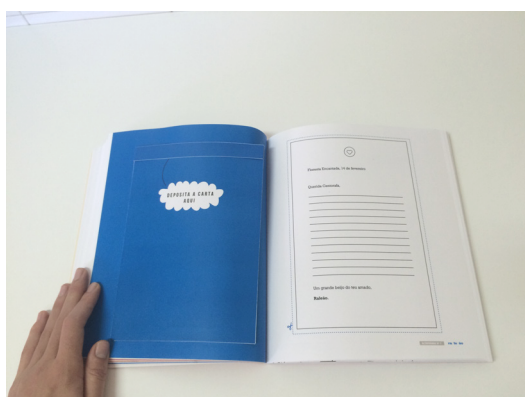
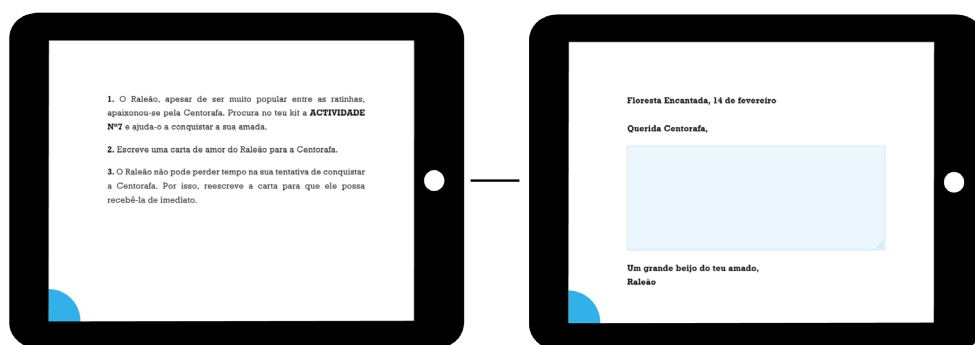
5. Regista os nomes dos animais que inventaste.

FIG. 26

E-book/Kit de actividades:

Tubarixa

Fonte: Autora (2015)



RALEÃO - ACTIVIDADE Nº 7 - “CARTA DE AMOR”

[NO E-BOOK - após a finalização do conto]

1. O Raleão, apesar de ser muito popular entre as ratinhas, apaixonou-se pela Centorafa. Procura no teu kit a atividade Nº 7 e ajuda-o a conquistar a sua amada.
2. Escreve uma carta de amor do Raleão para a Centorafa.

[NO KIT- LAYOUT PARA CARTA]

Floresta Encantada, 14 de fevereiro

Querida Centorafa,

Um grande beijo do teu amado,

Raleão

[REGISTO NO E-BOOK]

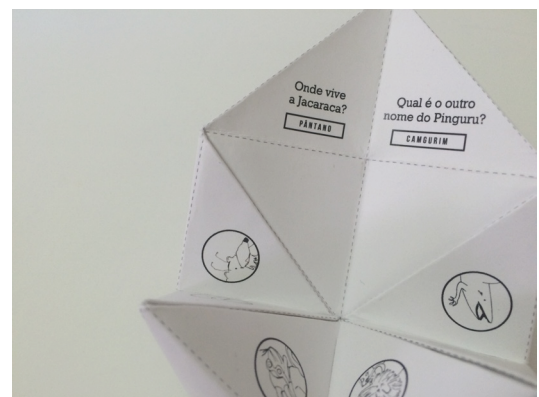
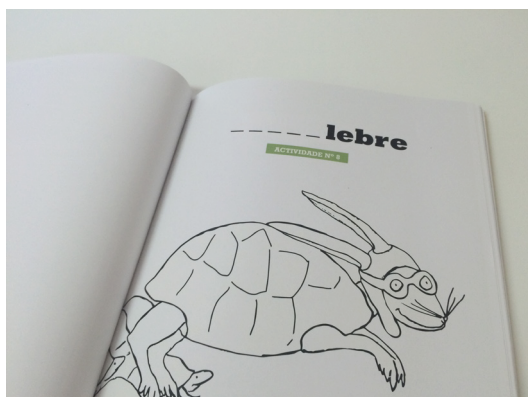
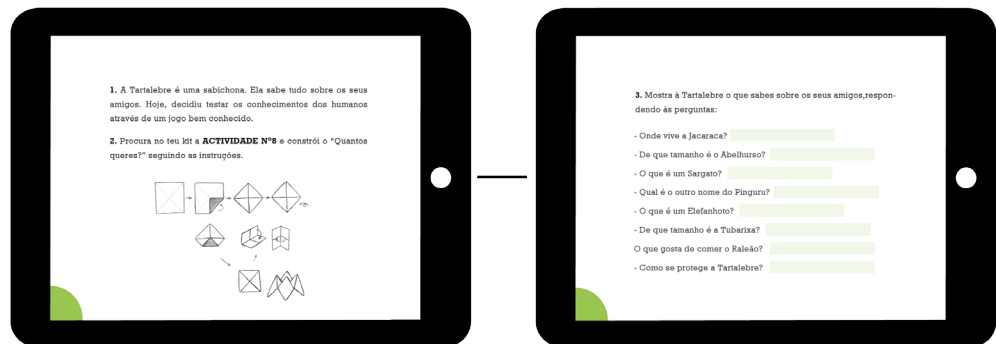
3. O Raleão não pode perder tempo na sua tentativa de conquistar a Centorafa. Por isso, reescreve a carta para que ela possa recebê-la de imediato.

FIG. 27

E-book/Kit de actividades:

Raleão

Fonte: Autora, 2015



TARTELEBRE - ACTIVIDADE Nº 8 - “QUANTOS QUERES?”

[NO E-BOOK - após a finalização do conto]

1. A Tartalebre é uma sabichona. Ela sabe tudo sobre os seus amigos. Hoje, decidiu testar os conhecimentos dos humanos através de um jogo bem conhecido.

[COLOCAR INSTRUÇÕES: texto e pictograma]

[NO KIT- PLANIFICAÇÃO DO QUANTOS QUERES?]

2. Procura no teu kit a atividade Nº 8 e constrói o “Quantos queres?”, seguindo as instruções.

[REGISTO NO E-BOOK]

3. Mostra à Tartalebre o que sabes sobre os amigos dela, respondendo às perguntas:

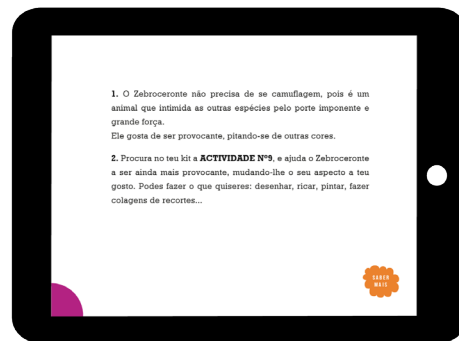
- Onde vive a Jacaraca?
- De que tamanho é o Abelhurso?
- O que é um Sargato?
- Qual é o outro nome do Pinguru?
- O que é um Elefanhoto?
- De que tamanho é a Tubarixa?
- O que gosta de comer o Raleão?
- Como se protege a Tartalebre dos caçadores?

FIG. 28

E-book/Kit de actividades:

Tartalebre

Fonte: Autora, 2015



ZEBROCERONTE - ACTIVIDADE Nº 9 - “ANTI-CAMUFLAGEM”

[NO E-BOOK - após a finalização do conto]

1. O Zebroceronte não precisa de camuflagem, pois é um animal que intimida as outras espécies pelo porte imponente e grande força. Ele gosta de ser provocante, pintando-se de outras cores.

[NO KIT- FOLHA COM VÁRIAS SILHUETAS DO ZEBROCERONTE PARA PINTAR]

2. Procura no teu kit a atividade Nº 9 e ajuda o Zebroceronte a ser ainda mais provocante, mudando-lhe o seu aspecto a teu gosto. Podes fazer o que quiseses: desenhar, riscar, pintar, fazer colagens de recortes...

[ESTA ACTIVIDADE NÃO TEM REGISTO NO E-BOOK]

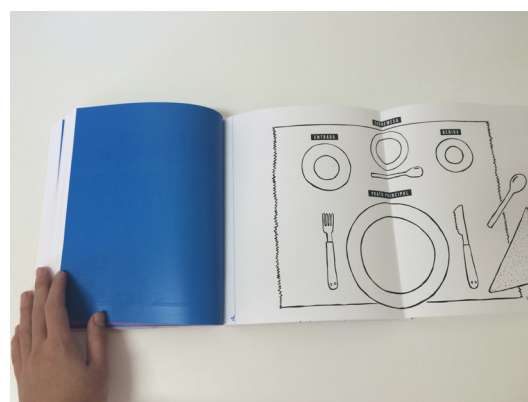
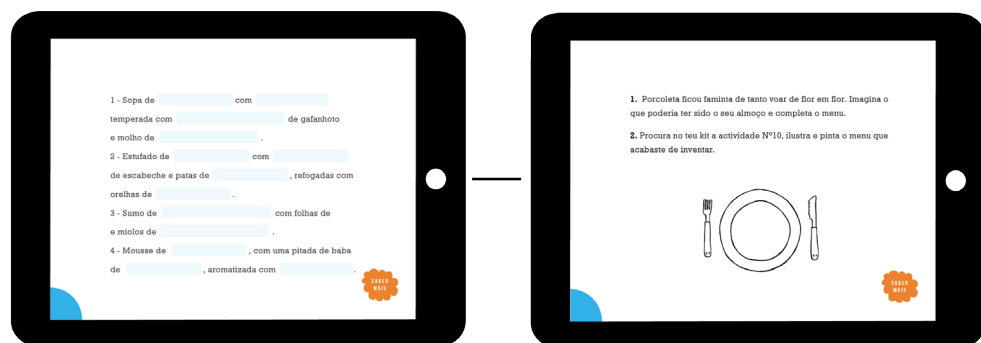
SABER MAIS: *Slideshow* sobre a camuflagem dos animais (para enganar os predadores): camaleão, raposa do Ártico, algumas espécies de insetos...

FIG. 29

E-book/Kit de actividades:

Zebroceronte

Fonte: Autora, 2015



PORCOLETA - ACTIVIDADE Nº 10 - “O ALMOÇO DA PORCOLETA”

[REGISTO NO E-BOOK - após a finalização do conto]

1. A Porcoleta ficou faminta de tanto voar de flor em flor. Imagina o que poderia ter sido o seu almoço e completa o menu.

O ALMOÇO DA PORCOLETA

1 - Sopa de _____ com _____ ,
temperada com _____ de gafanhoto
e molho de _____ .

2 - Estufado de _____ com _____
_____ de escabeche e patas de _____ ,
refogadas com orelhas de _____ .

3 - Sumo de _____ com folhas de
_____ e miolos de _____ .

4 - Mousse de _____ , com uma pitada de
baba de _____ , aromatizada com _____ .

[NO KIT- FOLHA A3: pratos e copo - contorno]

2. Procura no teu kit a atividade Nº 10, ilustra e pinta o menu que acabaste de inventar.

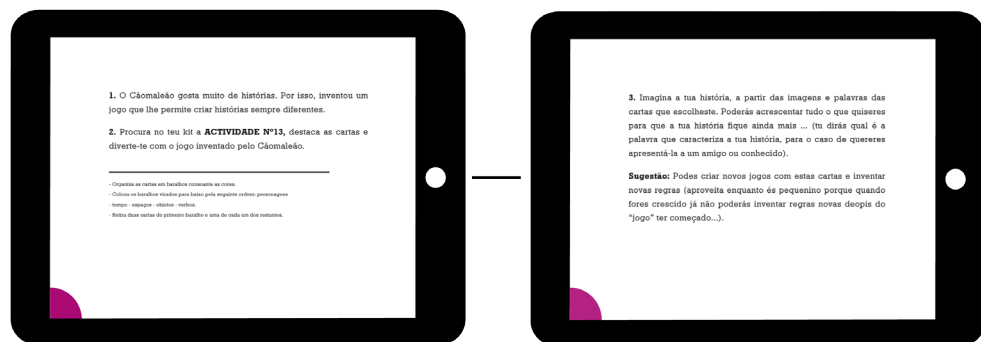
SABER MAIS: Texto informativo sobre a alimentação de alguns animais

FIG. 30

E-book/Kit de actividades:

Porcoleta

Fonte: Autora, 2015



CÃOMALEÃO - ACTIVIDADE Nº 11 - “CARTAS PARA CRIAR HISTÓRIAS”

[NO E-BOOK - após a finalização do conto]

1. O Cãomaleão gosta muito de histórias. Por isso, inventou um jogo que lhe permite criar histórias sempre diferentes.

[NO KIT- CARTAS PARA DESTACAR]

2. Procura no teu kit a atividade Nº 11, destaca as cartas e diverte-te com o jogo inventado pelo Cãomaleão.

REGRAS:

- Organiza as cartas em baralhos consoante as cores.
- Coloca os baralhos virados para baixo pela seguinte ordem: personagens
- tempo - espaços - objetos - verbos.
- Retira duas cartas do primeiro baralho e uma de cada um dos restantes.

[REGISTO NO E-BOOK]

3. Imagina a tua história, a partir das imagens e palavras das cartas que escolheste. Poderás acrescentar tudo o que quiseses para que a tua história fique ainda mais ... (tu dirás qual é a palavra que caracteriza a tua história, para o caso de queres apresentá-la a um amigo ou conhecido).

Sugestão: Podes criar novos jogos com estas cartas e inventar novas regras (aproveita enquanto és pequenino porque quando fores crescido já não poderás inventar regras novas depois do “jogo” ter começado...).

FIG. 31

E-book/Kit de actividades:

Cãomaleão

Fonte: Autora, 2015

[CARTAS]

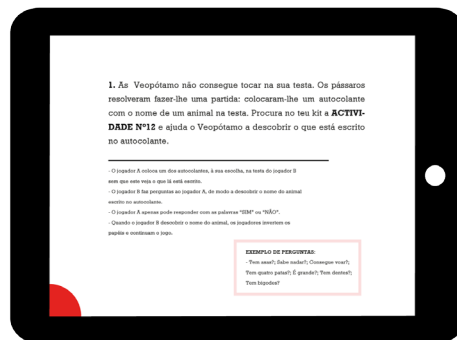
Personagens: (personagens do livro + outras que podem ser acrescentadas por ti)

Tempo: numa noite muito escura, num lindo dia de sol, numa manhã de primavera, num dia gelado de inverno, há muitos muitos anos, durante as minhas férias de verão, no dia de Natal, numa tarde de outono, no tempo em que as jacaracas eram as princesas da selva

Espaços: praia, parque natural, supermercado, abismo, vale, lago, teleférico, hospital, castelo, selva, parque de campismo, mar, reino submerso, montanha, palácio, jardim, deserto, sótão, mercearia, estação de comboio, aeroporto...

Objetos: lâmpada mágica, tapete, avião, bicicleta, lata, foguetão, guizo, lápis de cor, garrafa, corda, baloiço, barco, banco, cadeira, patins, lenço de seda, balão, bola de cristal, vestido, capa, espada, elmo, skate, caixa, cofre, arca, trono, caderno para desenhar, agulhas de tricô, varinha mágica, chapéu, luva...

Verbos: descobrir, passear, lutar, desvendar, encontrar, libertar, desaparecer, sonhar, imaginar, encantar, impressionar, fugir, esconder, dançar, saltitar, procurar, tricotar, dormir, comer, amar, caçar, mentir, ler, fazer, correr, organizar, (des)arrumar, rir, troçar, chorar, cantar, descrever, elogiar, construir...



VEOPÓTAMO - ACTIVIDADE Nº 12 - “AUTOCOLANTE NA TESTA”

[NO E-BOOK - após a finalização do conto]

1. O Veopótamo não consegue tocar na sua testa. Os pássaros resolveram fazer-lhe uma partida: colocaram-lhe um autocolante com o nome de um animal na testa. Procura no teu kit a atividade Nº 12 e ajuda o Veopótamo a descobrir o que está escrito no autocolante.

[NO KIT- AUTOCOLANTES PARA DESTACAR com os nomes dos animais do livro]

REGRAS:

- O jogador A coloca um dos autocolantes, à sua escolha, na testa do jogador B sem que este veja o que lá está escrito.
- O jogador B faz perguntas ao jogador A, de modo a descobrir o nome do animal escrito no autocolante.
- O jogador A apenas pode responder com as palavras “SIM” ou “NÃO”.
- Quando o jogador B descobrir o nome do animal, os jogadores invertem os papéis e continuam o jogo.

EXEMPLOS DE PERGUNTAS:

Tem asas?; Sabe nadar?; Tem pêlo?; Consegue voar?; Tem quatro patas?;
É grande?; Tem dentes?; Tem bigodes?

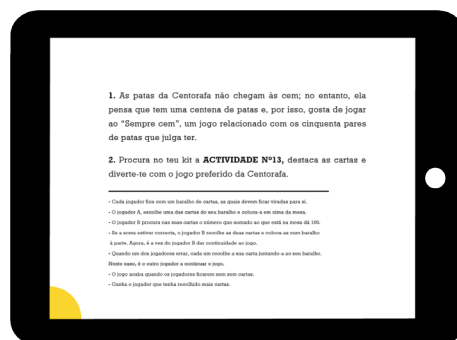
[ESTA ACTIVIDADE NÃO TEM REGISTO NO E-BOOK]

FIG. 32

E-book/Kit de actividades:

Veopótamo

Fonte: Autora, 2015



CENTORAFÁ - ACTIVIDADE Nº 13 - “SEMPRE CEM”

[NO E-BOOK - após a finalização do conto]

1. As patas da Centorafa não chegam às cem; no entanto, ela pensa que tem uma centena de patas e, por isso, gosta de jogar ao “Sempre cem”, um jogo relacionado com os cinquenta pares de patas que julga ter.

[NO KIT- CARTAS PARA DESTACAR]

2. Procura no teu kit a atividade Nº 13, destaca as cartas e diverte-te com o jogo preferido da Centorafa.

REGRAS:

- Cada jogador fica com um baralho de cartas, as quais devem ficar viradas para si.
- O jogador A, escolhe uma das cartas do seu baralho e coloca-a em cima da mesa.
- O jogador B procura nas suas cartas o número que somado ao que está na mesa dá 100.
- Se a soma estiver correta, o jogador B recolhe as duas cartas e coloca-as num baralho à parte. Agora, é a vez do jogador B dar continuidade ao jogo.
- Quando um dos jogadores errar, cada um recolhe a sua carta juntando-a ao seu baralho. Neste caso, é o outro jogador a continuar o jogo.
- O jogo acaba quando os jogadores ficarem sem cartas.
- Ganha o jogador que tenha recolhido mais cartas.

[Sugestão: Podes criar novos jogos com estas cartas e inventar outras regras]

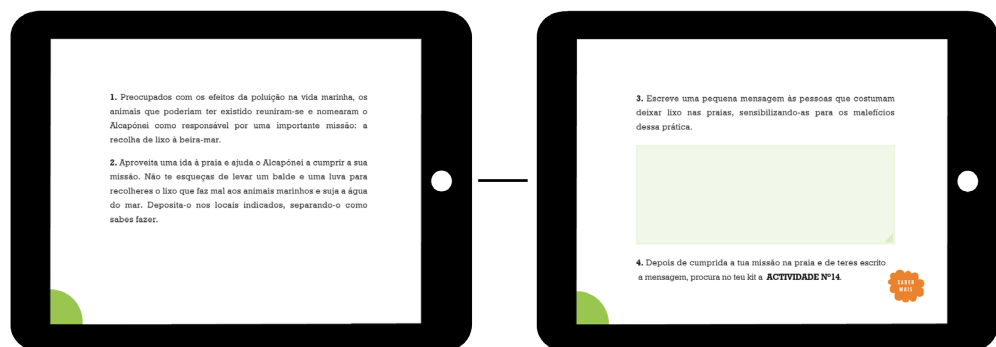
[ESTA ACTIVIDADE NÃO TEM REGISTO NO E-BOOK]

FIG. 33

E-book/Kit de actividades:

Centorafa

Fonte: Autora, 2015



ALCAPÓNEI - ACTIVIDADE Nº 14 - “PROTECÇÃO DA VIDA MARINHA”

[NO E-BOOK - após a finalização do conto]

1. Preocupados com os efeitos da poluição na vida marinha, os animais que poderiam ter existido reuniram-se e nomearam o Alcapónei como responsável por uma importante missão: a recolha de lixo à beira-mar.

2. Aproveita uma ida à praia e ajuda o Alcapónei a cumprir a sua missão. Não te esqueças de levar um balde e uma luva para recolheres o lixo que faz mal aos animais marinhos e suja a água do mar. Deposita-o nos locais indicados, separando-o como sabes fazer.

[REGISTO NO E-BOOK]

3. Escreve uma pequena mensagem às pessoas que costumam deixar lixo nas praias, sensibilizando-as para os malefícios dessa prática.

[NO KIT- medalha para destacar “Defensor(a) da vida marinha”]

4. Depois de cumprida a tua missão na praia e de teres escrito a mensagem, procura no teu kit a atividade Nº 14.

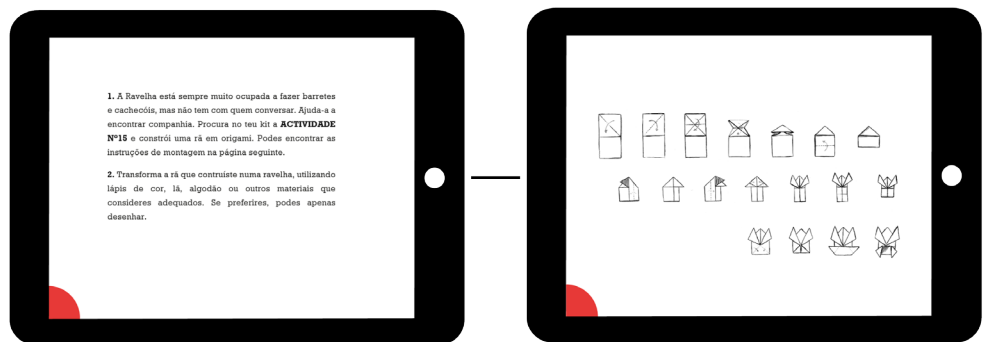
SABER MAIS: *Slideshow* com fotografias de espécies marinhas com deformidades ou problemas causados pela poluição.

FIG. 34

E-book/Kit de actividades:

Alcapónei

Fonte: Autora, 2015



RAVELHA - ACTIVIDADE Nº 15 - “ORIGAMI”

[NO E-BOOK - após a finalização do conto]

1. A Ravelha está sempre muito ocupada a fazer barretes e cachecóis, mas não tem com quem conversar. Ajuda-a a encontrar companhia. Procura no teu kit a atividade Nº 15 e constrói uma rã em origami, seguindo as instruções.

[COLOCAR INSTRUÇÕES: texto + pictogramas]

[NO KIT- planificação do origami]

2. Transforma a rã que construístes numa ravelha, utilizando lápis de cor, lã, algodão ou outros materiais que consideres adequados. Se preferires, podes apenas desenhar.

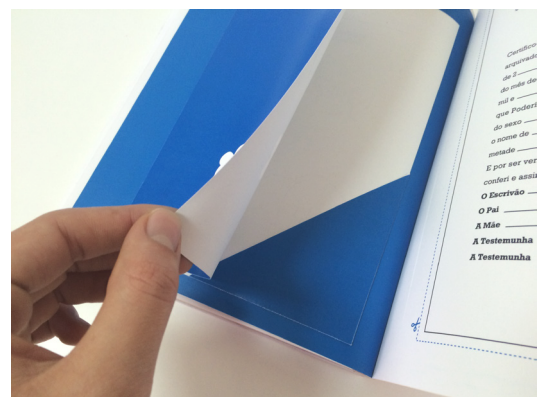
[ESTA ACTIVIDADE NÃO TEM REGISTO NO E-BOOK]

FIG. 35

E-book/Kit de actividades:

Ravelha

Fonte: Autora, 2015



PAPACABRA - ACTIVIDADE Nº 16 - “CERTIDÃO DE NASCIMENTO”

[NO E-BOOK - após a finalização do conto]

1. Além de guia turístico, a Papacabra desempenha a função de notário, pois compete-lhe fazer o registo de todos os nascimentos, casamentos e óbitos do Reino dos Animais que Poderiam ter Existido.

[NO KIT- CERTIDÃO DE NASCIMENTO PARA COMPLETAR]

2. Procura no teu kit a atividade Nº 16 e ajuda a Papacabra a fazer o registo de nascimento de um novo habitante.

NOTA: Os pais deste novo habitante deverão ser dois animais à tua escolha, que não tenham sido referidos no livro.

Registo Civil do Reino dos Animais que Poderiam Ter Existido.

CERTIDÃO DE NASCIMENTO

Certifico que dos livros de registo de nascimento arquivados nesta conservatória, referentes ao ano de 2_____, consta que, no dia _____ o mês de _____ do ano de dois mil e _____, no Reino dos Animais que Poderiam Ter Existido, nasceu um indivíduo do sexo _____, a quem foi dado o nome de _____, sendo este metade _____ e metade _____.

E por ser verdade se passou esta certidão que conferi e assinei.

O Escrivão _____

O Pai _____

A Mãe _____

A Testemunha _____

A Testemunha _____

FIG. 36

E-book/Kit de actividades:

Papacabra

Fonte: Autora, 2015

(REGISTO NO E-BOOK)

3. Baseando-te na certidão de nascimento que acabaste de preencher e recorrendo à tua imaginação, responde às seguintes questões:

Como se chama o animal?

Como é?

Onde vive?

O que faz?

O que não gosta de fazer? Porquê?

SABER MAIS: Pequeno texto introdutório e *Slideshow* com fotografias de novas espécies descobertas e respetivos nomes

6.3.2. Fundamentação teórica das actividades

Este *kit/e-book* é composto por dezasseis actividades, cada uma das quais está relacionada com um dos contos do livro “A Arca de Não É”.

O *kit/e-book* é um material lúdico-didáctico, que pretende conduzir a criança à aquisição, consolidação e alargamento de conhecimentos de forma atractiva e favorecer o desenvolvimento de algumas das suas capacidades.

Algumas das actividades do *kit/e-book* foram inspiradas em jogos e brincadeiras realizados pela mestranda na sua infância.

A concepção e planificação das actividades foram acompanhadas pela docente Ana Maria Gonçalves Caldeira Figueira³⁰, que considera a formação contínua um processo indissociável da actividade docente.

As actividades incidem em conteúdos programáticos das seguintes áreas do 1.º Ciclo do Ensino Básico: Estudo do Meio, Matemática, Expressão e Educação Plástica e Português. Foi dada maior relevância às duas últimas áreas mencionadas, devido ao interesse e entusiasmo revelados pela maioria das crianças na realização de projectos no âmbito da primeira e pelo facto de as outras disciplinas não subsistirem sem a última.

No que diz respeito ao Estudo do Meio, as actividades 1, 2, 4, 9, 10, 14 e 16 contribuem, com a sua componente “Saber mais”, para ampliar os conhecimentos da criança sobre a vida animal (habitat, alimentação, camuflagem, espécies em vias de extinção, novas espécies descobertas...), através da leitura de textos informativos e da visualização de imagens (fotografia e vídeo).

A actividade 14 permite o cumprimento de objectivos programáticos mencionados na Organização Curricular e Programas do Ensino Básico – 1.º Ciclo, para o 4.º ano de escolaridade:

³⁰ É professora do 1º ciclo do Ensino Básico, com vinte e nove anos de experiência profissional, concluiu o Curso do Magistério Primário em Julho de 1986, na Escola do Magistério Primário do Funchal e o curso de Complemento de Formação Científica e Pedagógica em Ensino Básico - 1º Ciclo, em Junho de 2006, na Universidade da Madeira. Actualmente, exerce as suas funções docentes na Escola Básica do 1º Ciclo com Pré-Escolar da Cruz de Carvalho, Funchal.

Bloco 6 – À descoberta das inter-relações entre a natureza e a sociedade
(...)

2. A qualidade do ambiente

- A qualidade do ambiente próximo:

- identificar e observar alguns factores que contribuem para a degradação do meio próximo;

- identificar e participar em formas de promoção do ambiente

(Organização Curricular e Programas, 2014, p. 130).

- Identificar alguns desequilíbrios ambientais provocados pela actividade humana:

- extinção de espécies animais

(Organização Curricular e Programas, 2014, p. 131).

No Programa de Matemática para o Ensino Básico é salientada a importância da memorização na aprendizagem, sendo esta ideia exemplificada com a afirmação de que “Conhecer as tabuadas básicas, e outros factos elementares, de memória, permite também poupar recursos cognitivos que poderão ser direccionados para a execução de tarefas mais complexas” (Programa de Matemática para o Ensino Básico, 2013, p. 4)

As tabuadas do 2, 3, 4, 5, 6 e 10 estão contempladas no supracitado programa e nas “Metas Curriculares de Matemática – Ensino Básico” como um dos conteúdos programáticos/descriptores de desempenho do 2.º ano de escolaridade. As tabuadas dos números 7, 8 e 9 constam em ambos os documentos, no 3.º ano. Deste modo, comprova-se a pertinência da actividade 3.

O Programa de Matemática refere que os alunos devem adquirir, ao longo do 1.º Ciclo, fluência de cálculo e destreza na aplicação de algoritmos associados à adição, subtracção, multiplicação e divisão. Ressalta ainda que “(...) esta fluência não pode ser conseguida sem uma sólida proficiência no cálculo mental.” (Programa de Matemática para o Ensino Básico, 2013, p. 6). A actividade 13 contribui para o desenvolvimento da

capacidade de cálculo mental e, conseqüentemente, para a aquisição da fluência de cálculo.

Nos princípios orientadores da área de Expressão e Educação Plástica (E.E.P.), referenciados na Organização Curricular e Programas, Ensino Básico – 1.º Ciclo, é referido que “A exploração livre dos meios de expressão gráfica e plástica não só contribui para despertar a imaginação e a criatividade dos alunos, como lhes possibilita o desenvolvimento da destreza manual (...)”. (Organização Curricular e Programas, 2014, p. 89).

As actividades 2, 3, 8, 10, 11, 12, 13 e 14 permitem o desenvolvimento da destreza manual da criança; enquanto as actividades 4, 5, 6, 9 e 15, além de possibilitarem o desenvolvimento dessa capacidade, também desenvolvem a imaginação e a criatividade.

Relativamente à mesma área, considera-se importante mencionar alguns objectivos programáticos e relacioná-los com as respectivas actividades do *kit/e-book*:

Bloco 1 – Descoberta e organização progressiva de volumes: construções

Ligar/colar elementos para uma construção (2.º, 3.º e 4.º anos de escolaridade): (Organização Curricular e Programas, 2014, p. 91-92) actividade 6.

Bloco 2 – Descoberta e organização progressiva de superfícies: actividades gráficas sugeridas

- Ilustrar de forma pessoal (1.º, 2.º, 3.º e 4.º anos): (Organização Curricular e Programas, 2014, p. 92-93) actividade 4, 5, 9, 10 e 15.

Bloco 3 – Exploração de técnicas diversas de expressão: recorte, colagem, dobragem

- Fazer composições colando: diferentes materiais rasgados, desfiados (1.º e 2.º anos), diferentes materiais cortados (2.º, 3.º e 4.º anos), diferentes materiais recortados (3.º e 4.º anos): (Organização Curricular e Programas, 2014, p. 95) actividade 9 e 12.

- Fazer dobragens (1.º, 2.º, 3.º e 4.º anos): (Organização Curricular e Programas, 2014, p. 95) actividade 15.

- Explorar a terceira dimensão, a partir da superfície (3.º e 4.º anos): (Organização Curricular e Programas, 2014, p. 95) actividade 2.

Ao nível da área de Português, dos quatro domínios de conteúdos em que se estruturam o Programa e correspondentes Metas Curriculares, nas actividades do *kit/e-book*, foram contemplados os seguintes domínios: Oralidade, Leitura e Escrita.

No respeitante a essa área, a investigadora considera relevante referir os objectivos correspondentes a cada conteúdo, associando-os às respectivas actividades:

TABELA Nº1

Relação com a área de Português no 1º ciclo do Ensino Básico

Fonte: Autora, 2015

DOMÍNIOS	CONTEÚDOS	OBJECTIVOS	ANOS DE ESCOLARIDADE	ACTIVIDADES KIT / E-BOOK
ORALIDADE	Compreensão e expressão	Produzir um discurso oral com correcção. Produzir discursos com diferentes finalidades, tendo em conta a situação e o interlocutor.	1.º, 2.º, 3.º e 4.º	6,12
LEITURA E ESCRITA	Compreensão de texto	Ler textos diversos. Apropriar-se de novos vocábulos. Organizar a informação de um texto lido.	1.º, 2.º, 3.º e 4.º 1.º, 2.º, 3.º e 4.º 1.º, 2.º, 3.º e 4.º	2,10 2,10 2,10
	Produção escrita	Transcrever e escrever textos.	1.º	1,5,10,14,16
	Produção de texto	Transcrever e escrever textos. Redigir correctamente. Escrever textos narrativos. Escrever textos descritivos. Escrever textos diversos.	2.º 2.º, 3.º e 4.º 3.º e 4.º 4.º 3.º e 4.º	2,5,7,10,11,14,16 2,7,11,14 2,11 5 7

Na avaliação da docente que acompanhou a concepção e planificação das actividades para utilizadores do 1.º Ciclo, a interdisciplinaridade torna o processo de ensino/aprendizagem mais motivador e aliciante, tanto para os professores como para os alunos, advindo deste facto a preocupação da mestrandia em idealizar actividades comuns a duas ou mais áreas de conhecimento, o que é observável na tabela 2, onde se verifica que apenas duas das dezasseis actividades incidem apenas numa disciplina.

TABELA Nº2

Interdisciplinaridade das actividades

Fonte: Autora, 2015

ACTIVIDADES	ÁREAS / DISCIPLINAS			
	ESTUDO DO MEIO	MATEMÁTICA	E.E.P.	PORTUGUÊS
1	x			x
2	x		x	x
3		x	x	
4	x		x	x
5			x	x
6			x	x
7				x
8			x	x
9	x		x	
10	x		x	x
11			x	x
12			x	x
13		x	x	
14	x		x	x
15			x	
16	x			x

Para finalizar, a investigadora considera ser necessário explicitar que as actividades do *kit/e-book* foram escritas em conformidade com o novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, visto que, pela Resolução do Conselho de Ministros n.º 8/2011, de 25 de Janeiro de 2011, foi determinada a sua aplicação ao sistema educativo português no ano lectivo de 2011/2012.

7.1. Análise de Resultados

O processo de design subjacente a uma empresa que se dedica à produção editorial tem como nota mais distintiva a imprevisibilidade. As alterações e correcções são uma constante – tornando o processo moroso, repleto de avanços e recuos. Para a investigadora, foi ainda mais difícil e desafiante, dada a sua inexperience no desenvolvimento de projectos editoriais para suporte digital.

O período de estágio foi muito desgastante e pouco gratificante para a Investigadora. A inexistência de um espaço físico e horário laboral acabaram por resultar numa sobrecarga de trabalho significativa e fraco acompanhamento por parte da empresa de acolhimento.

Em Todas as Ruas - João Seixas

O livro *Em Todas as Ruas* apresenta-se como o primeiro livro de crónicas do autor João Seixas. Trata-se de uma reflexão pessoal e intimista sobre a sociedade e a vida nas cidades, com especial relevância sobre a cidade de Lisboa.

De modo a ilustrar e enriquecer o conteúdo do livro, o autor optou por incluir desenhos de diários gráficos de desenhadores urbanos, com o consentimento dos autores – razão pela qual o *layout* de base dos livros de crónicas da Escritório sofreu alterações.

Os grandes desafios que se colocaram no desenvolvimento deste projecto foram: manter a identidade visual da colecção de livros de crónicas da editora – por se tratar do primeiro livro de crónicas com figuras; uniformizar de modo a não se perder a coerência visual – dada a discrepância dos formatos das imagens; conseguir gerir todas as alterações e correcções feitas ao longo do desenvolvimento do projecto.

Apesar dos objectivos e desafios terem sido superados, os resultados aprovados, e do livro e sua envolvente comunicacional ter uma imagem coesa, a ineficácia da gráfica relativamente aos acabamentos finais, o constante envolvimento do autor no processo de trabalho e a inexistência de contacto directo com o autor acabaram por comprometer o resultado final, acabando por não reflectir o trabalho nele envolvido.

Quo Vadis, Salazar? - Tiago Salazar

O livro *Quo Vadis, Salazar?* Trata-se um manifesto (em registo de desabafo) de Tiago Salazar - escritor de viagens português, emigrado na Holanda relativamente à situação do seu país. O conceito do livro, evidenciado pelo seu subtítulo “Escritos do Exílio”, é o de recorrer à metáfora “exílio/exílio fiscal” para ilustrar a revolta e a angústia do autor pela sua situação.

De modo a retratar toda a carga emocional subjacente ao conteúdo do livro foi utilizado para a capa um retrato em Ambrotipo. A sessão fotográfica foi na empresa *Silver Box* onde a mestrandia teve a oportunidade de participar e intervir em todos os momentos, tendo contribuído de forma relevante para o processo.

Apesar das inúmeras alterações e escasso contacto com o autor, o projecto o *feedback* foi sempre muito positivo, tanto do autor, como do editor e directora de arte. A composição visual encontrada através do arranjo da fotografia com a tipografia caligrafada remetem de forma subtil para a questão do exílio, reforçando toda a carga emocional do livro.

O grande contratempo deste segundo projecto deu-se na fase de arte-finalização, pela falta de estipulação de prazos de conclusão do projecto. A brevidade na conclusão do projecto e envio para

a gráfica levou a que a arte-finalização do livro não tivesse sido da responsabilidade da mestranda, impossibilitando os ajustes/refinamentos finais pretendidos.

No que se refere ao projecto de *e-book*, este projecto foi uma mais-valia, por estar directamente relacionado com a área de investigação da presente dissertação, possibilitando um primeiro contacto da mestranda com o universo dos livros electrónicos. O desenvolvimento deste projecto foi apoiado e supervisionado pela directora de arte da empresa.

Por se tratar de um formato *ePub* de *layout* flutuante, o desenvolvimento deste projecto foi excessivamente iterativo e por isso muito desgastante. A imprevisibilidade do formato e dificuldade de uniformização - por permitir a sua configuração por parte do utilizador - tornam todo o processo uma constante tentativa/erro. O resultado final alcançado apresenta-se visualmente equilibrado, dentro das limitações do formato.

Caneta-Cheque - Silva o Sentinela

O autor Pedro Silva, que encarna o heterónimo “Silva o Sentinela - o homem do lixo”, declama e escreve poesia - *Spoken Word*. Este “livro-objecto” é uma compilação de um livro e um CD e o ponto de partida foi a utilização de uma linguagem gráfica urbana, representasse tanto a individualidade e sentido crítico do autor.

Dois dos grandes desafios que se colocaram no desenvolvimento deste projecto foram: a falta de uniformidade dos conteúdos do livro e as constantes alterações do autor tanto nos conteúdos como na ordem/disposição dos textos.

Por se tratar de um livro tão pessoal, o contacto com o autor foi essencial para o desenvolvimento do projecto. Apesar do projecto não ter sido materializado, por razões internas à empresa, o autor demonstrou-se muito confortável e satisfeito com as soluções apresentadas.

E-book- “A Arca de Não É”

A fase inicial deste projecto - *e-book* em formato *ePub* - surgiu por iniciativa da Escritório Editora, que tinha como objectivo a conversão/ passagem do livro do infantil “A Arca de Não É”, do formato analógico para o formato digital.

A primeira fase deste projecto, tal como se verificou no *e-book* do autor Tiago Salazar, foi desgastante, sendo que o facto de se tratar de um livro infantil com diversas ilustrações, dificulta em grande escala a formatação do *layout* e a sua visualização adequada em todos os dispositivos.

Atendendo às limitações do formato, número de ilustrações e imagens animadas que constituem o livro, o resultado final foi satisfatório.

Após a finalização do *e-book* em formato *ePub*, e como forma de reagir à simplicidade e monotonia inerente ao mesmo, surge a segunda fase deste projecto - *e-book* em formato *iBooks Author* - a utilização deste formato e consequente recurso a um layout fixo permitiu uma maior flexibilidade na sua formatação, simplificando o processo de design e melhorando a experiência de navegação - para este caso em particular.

A utilização do formato *iBooks Author* possibilitou para além da história, a inclusão de *widgets* com actividades, tornando o conteúdo do *e-book* mais interessante e dinâmico, no entanto, durante o desenvolvimento projectual, confrontadas com toda a envolvente projectual - entre as potencialidades e limitações - surge

a oportunidade de repensar o projecto, de forma a potenciar as suas características, explorando o livro electrónico numa vertente mais direccionada e pertinente.

O facto de “A Arca de Não É” se tratar de um livro para crianças dos 6 aos 9 anos, fase essencial no desenvolvimento cognitivo, aliado às potencialidades do formato digital, fizeram com que se tornasse viável encaminhar o projecto numa vertente mais didáctica e, simultaneamente, reforçar a sua dimensão lúdica.

O Kit/E-book junta o formato analógico com o digital, tirando partido das mais-valias de ambos os formatos para promover a aprendizagem e a troca de experiências entre a criança e os adultos que têm responsabilidades afectivas e pedagógicas na sua educação/instrução. O mais saboroso deste projecto estará na capacidade dos utilizadores para executar as tarefas propostas, daí partir para outras e na afectividade que a experiência da leitura partilhada e do jogo propiciam. Desde modo, fica assegurada a possibilidade de ajuda na execução de algumas tarefas, nomeadamente para os leitores mais jovens.

Dada a impossibilidade de testar este objecto junto do público-alvo, a avaliação foi feita através do parecer de treze professores do 1.º Ciclo do Ensino Básico. Recolhemos o parecer de professores de diversas áreas, para obter uma maior diversidade de sugestões de melhoria. Globalmente, a avaliação foi muito positiva (ver anexo digital N°41). Registámos as recomendações de melhoria que nos pareceram ser as mais pertinentes, antes de submeter o projecto ao escrutínio dos potenciais utilizadores com idades compreendidas entre 6 e 9 anos. Consideramos, por isso, estarem reunidas as melhores condições para a fase seguinte de testes, prévia ao lançamento do livro+kit “A Arca de Não É”.

7.2. Conclusões

O trabalho do designer está directamente implicado no desenvolvimento tecnológico, participando, activamente ou acompanhando esta evolução de modo a garantir a usabilidade de novos produtos, sem abdicar de outros aspectos essenciais da sua actividade profissional.

Numa fase inicial, dada a temática da investigação, a Escritório Editora - que se afirma como produtora de conteúdos gráficos, comunicacionais e editoriais, diferenciando-se pela sua capacidade de adaptação e transposição aos meios digitais - pareceu-nos ser a escolha adequada para a realização de um estágio que tinha como objectivo principal a investigação e desenvolvimento sobre livros electrónicos para a infância.

A Escritório Editora, tendo já vários títulos publicados em formato digital e grande parte do fluxo de trabalho direccionado para o universo infantil, possui *know-how* de extrema relevância para o desenvolvimento de livros electrónicos. No entanto, ao excesso de imprevisibilidade nos processos de trabalho e a inexistência de um local físico partilhado por todos os elementos da empresa condicionaram, negativamente, os resultados alcançados, reduzindo o tempo útil para desenvolver o nosso projecto de livro electrónico.

Durante o desenvolvimento do estágio, a mestranda teve a oportunidade de ser incluída no processo de design da empresa, assumindo o papel de designer principal nos projectos que desenvolveu. Durante este período, os principais pontos negativos a apontar são os seguintes: 1) a falta de acompanhamento da produção; 2) a indefinição de prazos pré-estabelecidos para finalização dos projectos. Relativamente ao primeiro ponto, a impossibilidade de acompanhar teve duas consequências negativas: por um lado, empobreceu, inexoravelmente,

a experiência de aprendizagem e, por outro, não permitiu confirmar, controlar e/ou otimizar os resultados. Registamos, por isso, a nossa perplexidade pelo desinteresse da Editora no acompanhamento da produção.

Durante o desenvolvimento do projecto principal - *e-book* do livro infantil *A Arca de Não É*, a mestranda deparou-se com vários contratempos. O elevado volume de trabalho e a indisponibilidade de um dos membros da empresa com mais conhecimento sobre livros electrónicos foi protelando o arranque do projecto, até ao momento em que desistimos de esperar pelo cumprimento de promessas de ajuda no desenvolvimento do projecto principal. Consequentemente, não restou tempo para a avaliação do projecto e para a realização de testes de usabilidade com potenciais utilizadores.

Por sugestão do Júri e aproveitando a possibilidade de dispor de trinta dias úteis - entre a realização da prova de mestrado e a entrega do documento final - para introduzir correcções, submetemos o projecto principal à avaliação de catorze professores do 1º ciclo do Ensino Básico. Esta fase de avaliação do trabalho foi crucial e muito gratificante, permitindo recolher sugestões de melhoria, antes de submeter o projecto ao crivo crítico de um grupo de futuros utilizadores.

Como referido, não houve tempo para este último momento de interacção. Em seguida, resume-se o essencial dos contributos dos professores.

Destacam-se a pertinência e a adequação dos conteúdos ao público-alvo. A diversidade de actividades e o recurso aos dois formatos (digital e analógico) foram os aspectos mais apreciados pelos professores, reforçando que seria uma mais-valia no que se refere à

questão motivacional. Quatro docentes sugeriram a inclusão deste objecto didáctico nas escolas, considerando relevante e oportuna a adaptação do conceito utilizado neste *kit/e-book* a outras obras de literatura infanto-juvenil. Por fim, os aspectos menos positivos restringiram-se, essencialmente, à existência de tarefas que não são acessíveis a crianças em fase inicial de aprendizagem. Foi sugerida a integração de vários níveis de complexidade, o que implica algumas alterações significativas no design de interacção. Os testes com potenciais utilizadores permitirão confirmar estas propostas de melhoria, entre outras menos importantes. Pretendemos realizá-los imediatamente após a conclusão da nossa Dissertação, antes de propormos o projecto de livro electrónico e *kit* de actividades à Editora.

A realização do estágio possibilitou a validação das aprendizagens realizadas em contexto académico e contribuiu para facilitar a inserção da mestranda no mercado de trabalho.

A gestão do tempo e organização foram os pontos fulcrais de todo o processo de investigação.

A motivação e interesses pessoais da investigadora foram essenciais para ultrapassar as dificuldades processuais encontradas tanto durante o período de estágio como durante o desenvolvimento do projecto principal.

Esta investigação poderá ser útil para uma melhor compreensão do elevado potencial do livro electrónico.

7.3. Recomendações

Seria impossível, num projecto de tão curta duração, investigar e esgotar todas as questões que se relacionam com o desenvolvimento de livros electrónicos. Assim, a primeira recomendação prende-se com a necessidade de executar testes de usabilidade com um número significativo de potenciais utilizadores

No que se refere ao projecto desenvolvido, é o próximo passo e prevemos que possam surgir sugestões muito enriquecedoras para aprimorar o projecto. Abrindo o universo de possibilidades de desenvolvimento de projectos de livros electrónicos para idêntico grupo-alvo, sugerem-se as seguintes recomendações:

Em função de futuros desenvolvimentos de software para o desenvolvimento de livros electrónicos, será essencial reflectir e aprimorar “velhas” e novas funcionalidades. Acreditamos que muitas das limitações encontradas poderão em breve ser solucionadas, abrindo a portas a novas oportunidades projectuais.

8. REFERÊNCIAS

ALVES, Luísa Vian (2008). Quem foi Maria Ulrich. Coimbra: Edições Tenacitas.

BELLO, Maria do rosário Lupi; PINHEIRO, Maria de Fátima Vizeu (2009). Encontro com Maria Ulrich no século XXI, Lisboa, Edições Tenacitas.

BUURMAN, Gerhard (2005). Total Interaction - Theory and Practice of a New Paradigm for the design disciplines. "Birkhäuser" Berlim.

CRENZEL, Silvina; NOJIMA, Vera; BRITO, Leandro (2014). Era uma (outra vez): o design do livro digital no Brasil. Coleção Design de Hipermídia - Vol.5, Brasil [Em linha], acedido 9 Dez 2015, acessível em: http://wright.ava.ufsc.br/~alice/hiperlab/jogos/Design_de_Hipermedia/sites5B.pdf.

DAMIÃO, Helena e FESTAS, Isabel (coord. pedagógica); BIVAR, António. et al. (coord, cient.) (2013). Programa de Matemática para o Ensino Básico - homologado a 17 de junho de 2013 - Governo de Portugal, Ministério da Educação Científica [Em linha], acedido 13 Set 2015, acessível em: http://www.dge.mec.pt/default/files/Basico/Metas/Matematica/programa_matematica_basico.pdf.

DANTAS, Taísa (2011). Letras electrónicas: uma reflexão sobre os livros digitais. Coimbra: [s.n.]. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Letras, Universidade de Coimbra.

E-BOOK ARCHITECTS (2015). Learn About Ebooks - acedido 5 Mar 2015, acessível em: <http://ebookarchitects.com/>.

EPUB MATIC, 2011. iBooks (multi touch) [em linha]. Acessível em: <https://www.epubmatic.com/en/conversion-ibooks-multi-touch.html>.

FERREIRA, Ana (2008). Usabilidade e Acessibilidade no design para a WebDesign. Faculdade de Belas-Artes Universidade do Porto. Porto: [s.n.]. Dissertação de Mestrado.

FILHO, Marcos; WAECHTER, Hans (2013). Hiper mídias Educativas em Tablets: Estado da Arte. 6a Conferência Internacional de Design de Informação. Blucher Design Proceedings, Vol. 1, No 2, Brasil, acedido 10 Jan 2015, acessível em: <http://www.proceedings.blucher.com.br/evento/cidi>.

LIMA, Andréa; LESSA, Washington (2014). O Ebook Infantil e as Relações Texto-Imagem-Interação, 11o Conferência Internacional de Design de Informação, Blucher Design Proceedings, Vol. 1, No4, Brasil, acedido 10 Jan 2015, acessível em: <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-ebook-infantil-e-as-relaes-texto-imagem-interao-12906>.

LUDWIG, Fabiana (2010). Os e-books infantis em Análise. Florianópolis: [s.n.]. Dissertação de Mestrado, Universidade do Estado de Santa Catarina.

LUPTON, Ellen (2011). Graphic Design Thinking. G. Gili, Barcelona.

MALVEIRO, Ana (2013). As ilustrações do livro infantil como processo criativo participado. Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa. Lisboa: [s.n.]. Tese de Mestrado.

MEGGS, Philip; PURVIS, Alston (2012). Meggs' History of Graphic Design, 5a edição. Wiley - John Wiley & Sons, Inc., New Jersey.

MELO, Armanda; BARANAUSKAS, Cecília; SOARES, Sílvia (2008). Design com Crianças: da prática a um modelo de processo. Revista Brasileira de Informática na Educação. Vol. 16, No1, Brasil, acedido 9 Janeiro Dez 2015, acessível em: <http://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/21/17>.

MOGGRIDGE, Bill (2007). Designing Interactions, The MIT Press, Londres.

MORAES, Gabriela; GONÇALVES, Berenice (2012). Livro Didático Electrónico: Potencialidades no Âmbito da Hipermedia. 7a Conferencia Latinoamericana de Objectos y Tecnologías de Aprendizaje, Vol.3, Guayaquil, acedido 3 Janeiro 2015, acessível em: <http://www.laclo.org/papers/index.php/laclo/article/view/59/54>.

NASCIMENTO, Murillo, et al. (2012). Geração Z: Os Desafios da Mídia Tradicional - XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, [Em Linha]. Recife, acedido 26 de Jan 2015, acessível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-1349-1.pdf>.

NEPAL, Hoskins (2012) "On the therapist's couch: books as apps, really?", in Hugh McGuire; Brian O'Leary (org.), Book: A Futurist's Manifesto - A collection from the Bleeding-Edge, O'reilly, Nova Iorque, acedido 9 Dez 2014, acessível em: <http://book.pressbooks.com/chapter/winged-chariot-neal-hoskins>.

PALFREY, John; GASSER, Urs (2008). Born digital: Understanding the First Generation of Digital Natives. Basic Books, New York.

PIPES, Alan (2009). Production for Graphic Designers. Laurence King Publishing, Londres.

Portugal, Ministério da Educação, Departamento da Educação Básica. Organização Curricular e Programas - Ensino Básico - 1º ciclo (2014) 4ª edição. [Lisboa]: Editorial do Ministério da Educação.

SANTOS, Virgínia; MATA, Lourdes (2003). Livros digitais do Plano Nacional de Leitura na educação pré-escolar: percepções dos educadores de infância. Educação, Formação & Tecnologias, 6(2), 80-99 [Em linha], Lisboa, acedido 30 Dez 2014, acessível em: <http://eft.educom.pt>

SEHN, Thaís; FRAGOSO, Suely (2014). A configuração gráfica do

livro: Reflexões sobre as adaptações do livro impresso para o digital. Revista: Seminário de História de Arte. Universidade de Pelotas. Vol. 4, Brasil, acedido 20 Dez 2014, acessível em: <http://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/index/search/results>.

SEHN, Thaís; SILVA, Dennis; FRAGOSO, Suely (2013). A Acção sobre o Design no Livro Digital [Em linha]. Revista: Seminário de História de Arte. Universidade de Pelotas. Vol. 3, Brasil, acedido 20 Dez 2014, acessível em: <http://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Arte/article/view-File/2996/2575>.

SILVA, Gabriel (2014). Capacidades interativas dos dispositivos de leitura de livros digitais. Revista de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística. Centro Universitário Senac. Vol. 4, São Paulo, acedido 10 Dez 2014, acessível em: http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainicia-ca/?page_id=1872.

TROCHIM, William (2006). Quasi-experimental design [Em linha], acedido 22 Jan 2015, acessível em: <http://www.socialresearchmethods.net/kb/quasiexp.php>.

8. BIBLIOGRAFIA

DESIGN DE COMUNICAÇÃO

MARTINS, Elsa (2012). A ilustração do Livro Infantil e as Expressões Idiomáticas Portuguesas. Lisboa: [s.n.]. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Arquitectura, Universidade de Lisboa.

MEGGS, Philip; PURVIS, Alston (2012). Meggs' History of Graphic Design, 5ª edição. Wiley - John Wiley & Sons, Inc., New Jersey.

MUNARI, Bruno (2009). Design e Comunicação Visual, Edições 70, Lisboa.

PIPES, Alan (2009). Production for Graphic Designers. Laurence King Publishing, Londres.

PLATTNER, Hasso; MEINEL, Christoph; LEIFER, Larry (2011). Design thinking: understand - improve - apply. Springer, Londres.

TAVARES, Inês (2014). A Identidade Visual de uma Marca: Design de Comunicação no atelier Torga Brand Lovers, Lisboa: [s.n.]. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Arquitectura, Universidade de Lisboa.

E-BOOKS

AMORIM, Renata (2008). O futuro do ebook: livros digitais: uma nova revolução? Lisboa: [s.n.]. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa. [Em linha], acedido 23 Jan 2015, <http://porbase.bnportugal.pt/catalogo> Porbase.

CRENZEL, Silvina; NOJIMA, Vera; BRITO, Leandro (2014). Era uma (outra vez): o design do livro digital no Brasil. Coleção Design de Hipermedia - Vol.5, Brasil [Em linha], acedido 9 Dez 2015, acessível em: http://wright.ava.ufsc.br/~alice/hiperlab/jogos/Design_de_Hipermedia/sites5B.pdf.

DANTAS, Taísa (2011). Letras electrónicas: uma reflexão sobre os livros digitais. Coimbra: [s.n.]. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Letras, Universidade de Coimbra.

E-BOOK ARCHITECTS (2015). Learn About Ebooks - acedido 5 Mar 2015, acessível em: <http://ebookarchitects.com/>.

EPUB MATIC, 2011. iBooks (multi touch) [em linha]. Acessível em: <https://www.epubmatic.com/en/conversion-ibooks-multi-touch.html>.

SEHN, Thaís; FRAGOSO, Suely (2014). A configuração gráfica do livro: Reflexões sobre as adaptações do livro impresso para o digital. Revista: Seminário de História de Arte. Universidade de Pelotas. Vol. 4, Brasil, acedido 20 Dez 2014, acessível em: <http://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/index/search/results>.

SEHN, Thaís; SILVA, Dennis; FRAGOSO, Suely (2013). A Acção sobre o Design no Livro Digital. Revista: Seminário de História de Arte. Universidade de Pelotas. Vol. 3, Brasil, acedido 20 Dez 2014, acessível em: <http://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Arte/article/view-File/2996/2575>.

USABILIDADE

BERS, Marina (2012). Designing digital experiences for positive youth development: from playpen to playground. Oxford University Press, Oxford.

BONEZI, Luciane (2013). Usabilidade dos Livros Eletrônicos: um estudo de caso com os alunos do curso de biblioteconomia da UDESC. Florianópolis [s.n.]. Dissertação de Mestrado, Universidade do Estado de Santa Catarina.

FERREIRA, Ana (2008). Usabilidade e acessibilidade no design para a webdesign. Porto: [s.n.]. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Belas-Artes Universidade do Porto.

GARRETT, Jesse (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. New Riders, Estados Unidos.

MCLUHAN, Marshall (1994). Understanding Media - The extensions of Man. The MIT Press Cambridge. Londres.

MOURA, Rafaela (2010). Usabilidade Infantil - um olhar atento aos nativos digitais. Florianópolis: [s.n.]. Dissertação de Mestrado, Universidade do Estado de Santa Catarina.

SCHLATTER, Tania; LEVINSON, Deborah (2013). Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications. Morgan Kaufmann, Estados Unidos.

SILVA, Gabriel (2014). Capacidades interativas dos dispositivos de leitura de livros digitais. Revista de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística. Centro Universitário Senac. Vol. 4, São Paulo, acedido 10 Dez 2014, acessível em: http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainicia-cao/?page_id=1872.

DESIGN DE INTERACÇÃO

BANGA, Cameron; WEINHOLD, Josh (2014). Essential mobile interaction design: perfecting interface design in mobile apps. Addison-Wesley, Upper Saddle River, NJ.

BUURMAN, Gerhard (2005). Total Interaction - Theory and Practice of a New Paradigm for the design disciplines. "Birkhäuser" Berlim.

KOLKO, Jon (2011). Thoughts on Interaction Design. Morgan Kaufmann, Boston.

LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill (2003). Universal principles of design. Rockport, Gloucester, MA.

MOGGRIDGE, Bill (2007). Designing Interactions, The MIT Press, Londres.

NEVES, Marco (2012). Design gráfico e o utilizador - Estratégias de interactividade e participação nos objectos impressos. Lisboa: [s.n.]. Tese de Doutoramento, Faculdade de Arquitectura, Universidade de Lisboa.

SAFFER, Dan (2009). Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices. New Riders, Berkeley, CA.

SOROMENHO, Constança (2013). Design Gráfico e o livro infantil: A interactividade e a participação em objectos impressos para crianças

dos 7 aos 9 anos, Lisboa: [s.n.]. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Arquitectura, Universidade de Lisboa.

GERAÇÃO Y

NASCIMENTO, Murillo, et al. (2012). Geração Z: Os Desafios da Mídia Tradicional - XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, [Em Linha]. Recife, acedido 26 de Jan 2015, acessível em: [http:// www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-1349-1.pdf](http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-1349-1.pdf).

PALFREY, John; GASSER, Urs (2008). Born digital: Understanding the First Generation of Digital Natives. Basic Books, New York.

E-BOOK PARA A INFÂNCIA

DRUIN, Allison (1993). Mobile technology for children: designing for interaction and learning. Morgan Kaufmann, San Francisco.

LIMA, Andréa; LESSA, Washington (2014). O Ebook Infantil e as Relações Texto-Imagem-Inter- ação, 11o Conferência Internacional de Design de Informação, Blucher Design Proceedings, Vol. 1, No4, Brasil, acedido 10 Jan 2015, acessível em: <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-de-tails/o-ebook-infantil-e-as-relaes-texto-imagem-interao-12906>.

LUDWIG, Fabiana (2010). Os e-books infantis em Análise. Florianópolis: [s.n.]. Dissertação de Mestrado, Universidade do Estado de Santa Catarina.

NEPAL, Hoskins (2012) "On the therapist's couch: books as apps, really?", in Hugh McGuire; Brian O'Leary (org.), Book: A Futurist's Manifesto - A collection from the Bleeding-Edge, O'reilly, Nova Iorque, acedido 9 Dez 2014, <http://book.pressbooks.com/chapter/winged-chariot-neal-hoskins>.

PINTO, Ana, et al. (2013). Bridging book: desenvolvimento de livros híbridos para crianças - 5ª Conferência Nacional sobre Interacção. Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, acedido 5 Jan 2015, acessível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/xmlui/handle/1822/27179>.

APRENDIZAGEM

ALVES, Luísa Vian (2008). Quem foi Maria Ulrich. Coimbra: Edições Tenacitas.

BEETHAM, Helen; SHARPE, Rhona (2013). Rethinking Pedagogy for a Digital Age of Digital Culture. Routledge, Nova Iorque.

BELLO, Maria do rosário Lupi; PINHEIRO, Maria de Fátima Vizeu (2009). Encontro com Maria Ulrich no século XXI, Edições Tenacitas, Lisboa.

BIVAR, António et al. (2012). Metas Curriculares de Matemática – Ensino Básico - homologado a 3 de agosto de 2012] - Governo de Portugal, Ministério da Educação Científica [Em linha], acedido 13 Set 2015, acessível em: http://www.dge.mec.pt/default/files/Basico/Metas/Matematica/programa_matematica_basico.pdf.

BUESCU, Helena C. et al. (2015). Programa e Metas Curriculares de Português do Ensino Básico, Maio de 2015, Governo de Portugal, Ministério da Educação e Ciência, Lisboa.

CROSS, Nigel (1942). Designerly ways of knowing. Springer, Londres.

DAMIÃO, Helena e FESTAS, Isabel (coord. pedagógica); BIVAR, António. et al. (coord. cient.) (2013). Programa de Matemática para o Ensino Básico - homologado a 17 de junho de 2013 - Governo de Portugal, Ministério da Educação Científica [Em linha], acedido 13 Set 2015, acessível em: http://www.dge.mec.pt/default/files/Basico/Metas/Matematica/programa_matematica_basico.pdf.

FILHO, Marcos; WAECHTER, Hans (2013). Hipermídias Educativas em

Tablets: Estado da Arte. 6a Conferência Internacional de Design de Informação. Blucher Design Proceedings, Vol. 1, No 2, Brasil, acedido 10 Jan 2015, acessível em: [http:// www.proceedings.blucher.com.br/evento/cidi](http://www.proceedings.blucher.com.br/evento/cidi).

LIMA, Eva, et al. (2012). Alfa: Estudo do Meio 3 - 3ºano, Porto Editora, Porto.

MORAES, Gabriela; GONÇALVES, Berenice (2012). Livro Didático Electrónico: Potencialidades no Âmbito da Hipermedia. 7a Conferencia Latinoamericana de Objectos y Tecnologías de Aprendizaje, Vol.3, Guayaquil, acedido 3 Jan 2015, acessível em: <http://www.laclo.org/papers/index.php/laclo/article/view/59/54>.

MUNARI, Bruno (2008). Das Coisas Nascem Coisas. Edições 70, Lisboa.

MUNARI, Bruno (2007). Fantasia, Edições 70, Lisboa.

Portugal, Diário da República, 1.ª série - N.º17 - 25 de Janeiro de 2011 (pp. 488-489) [Em linha], acedido 14 Set 2015, acessível em: https://www.incm.pt/actos/acordo_ortografico.html.

Portugal, Ministério da Educação, Departamento da Educação Básica. Organização Curricular e Programas - Ensino Básico - 1º ciclo (2014) 4ª edição. [Lisboa]: Editorial do Ministério da Educação.

SALGUEIRO, Teresa; POLÓNIO, Elsa (2011). Alfa: Desafios para Apoio ao Estudo - 2ºano, Porto Editora, Porto.

SANTOS, Virgínia; MATA, Lourdes (2003). Livros digitais do Plano Nacional de Leitura na educação pré-escolar: perceções dos educadores de infância. Educação, Formação & Tecnologias, 6(2), 80-99 [Em linha], Lisboa, acedido 30 Dez 2014, acessível em: <http://eft.education.pt>.

CO-DESIGN

LUPTON, Ellen (2011). *Graphic Design Thinking*. G. Gili, Barcelona.

MALVEIRO, Ana (2013). *As ilustrações do livro infantil como processo criativo participado*. Lisboa: [s.n.]. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Arquitectura, Universidade de Lisboa.

MELO, Armanda; BARANAUSKAS, Cecília; SOARES, Sílvia (2008). Design com Crianças: da prática a um modelo de processo. *Revista Brasileira de Informática na Educação*. Vol. 16, No1, Brasil, acedido 9 Janeiro Dez 2015, acessível em: <http://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/21/17>.

TROCHIM, William (2006). *Quasi-experimental design* [Em linha], acedido a 22 Jan 2015, acessível em: <http://www.socialresearchmethods.net/kb/quasiexp.php>.